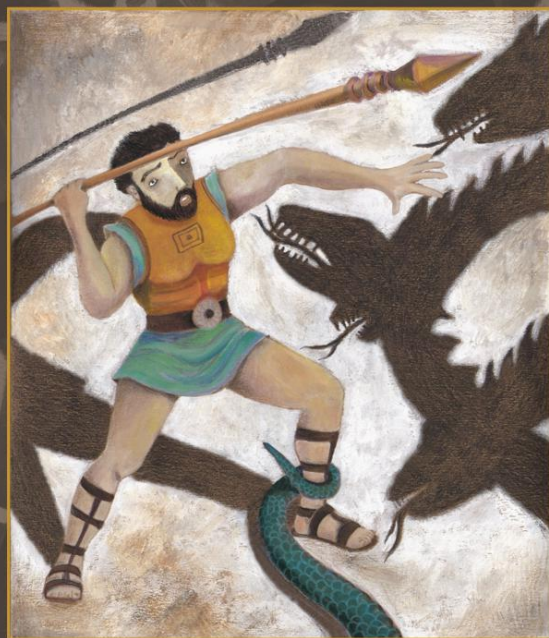
Marianela Arrobas - Gabriela Purita - Ignacio Testasecca

MITOS GRIEGOS PARA PENSAR

UN INICIO A LA FILOSOFÍA

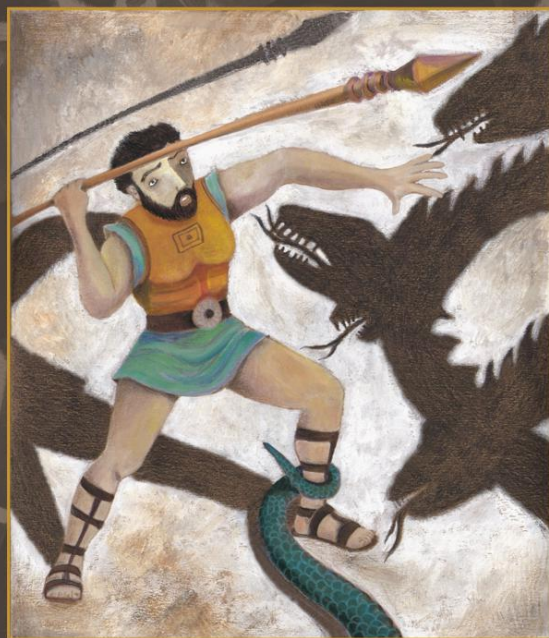


MAIPUE

Marianela Arrobas - Gabriela Purita - Ignacio Testasecca

MITOS GRIEGOS PARA PENSAR

UN INICIO A LA FILOSOFÍA



MAIPUE

Mitos griegos para pensar

Un inicio a la filosofía

Marianela Arrobas

Gabriela Purita

Ignacio Testasecca

Editorial MAIPUE

Mitos griegos para pensar. Un inicio a la filosofía

Marianela Arrobas, Gabriela Purita, Ignacio Testasecca

© 2016 Editorial Maipue

Zufriategui 1153 (1714) Ituzaingó, provincia de Buenos Aires, Argentina.

Tel./Fax 54-011-4458-0259 / 4624-9370

Contacto: promocion@maipue.com.ar / ventas@maipue.com.ar

www.maipue.com.ar

Facebook: https://www.facebook.com/EditoriaMAIPUE

ISBN: 978-987-3615-60-3

Ilustración de tapa: Viviana Brass

Diseño de tapa: Disegnobrass

Diagramación: Paihuen

Corrección: Milena Cesar

▪

Arrobas, Marianela Mitos griegos para pensar : un inicio a la filosofía / Mar

Queda hecho el depósito que establece la Ley 11.723. Libro de edición argentina.

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por otro cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el consentimiento previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446

Índice

PALABRAS PRELIMINARES

¿Por qué los mitos y la filosofía?

Estructura del libro

Nota aclaratoria

1. Dédalo, el inventor que aprendió a volar

Primera parte. Dédalo, el admirado inventor ateniense

Segunda parte. Dédalo parte hacia la isla de Creta

Tercera parte. Dédalo y el laberinto

Cuarta parte. Dédalo y su hijo Ícaro deciden volar

2. El laberinto, Teseo y el Minotauro

Primera parte. El castigo de los atenienses

Segunda Parte. Teseo enfrenta al minotauro

3. La fuerza de Hércules

Primera Parte. La historia de Hércules

Segunda parte. Los doce trabajos de Hércules

GLOSARIO

PROPUESTAS PARA INDAGAR

LISTA DE IDEAS RECTORAS DE: Dédalo, el inventor que aprendió a volar

Primera parte

1. Idea rectora: La admiración

2. Idea rectora: la mirada

3. Idea rectora: La genialidad

4. Idea rectora: Inventar-Los inventos

5. Idea rectora: Sentirse complacido

6. Idea rectora: La habilidad - El ingenio - La inteligencia

7. Idea rectora: La envidia y los celos

Segunda parte

8. Idea rectora: Saber la verdad de una historia

9. Idea rectora: La soledad - La tristeza

10. Idea rectora: Los deseos

Tercera parte

11. Idea rectora: La imitación

12. Idea rectora: La relatividad y la subjetividad del tiempo

13. Idea rectora: Estar feliz

14. Idea rectora: Estar encerrado

15. Idea rectora: El esfuerzo - La dedicación - La perseverancia

16. Idea rectora: La unidad/el conjunto - Relación parte/todo

Cuarta parte

17. Idea rectora: Los consejos - Cuidar al otro

18. Idea rectora: La rabia

19. Idea rectora: Querer lo que no corresponde

PROPUESTAS PARA INDAGAR

LISTA DE IDEAS RECTORAS DE: El laberinto, Teseo y el minotauro

Primera parte

1. Idea rectora: Ser hijo/a único/a

2. Idea rectora: La heroicidad – La valentía

3. Idea rectora: El peligro - Estar seguro

4. Idea rectora: Estar enojado/a

5. Idea rectora: Las desgracias

6. Idea rectora: El perdón-La capacidad de perdonar

7. Idea rectora: La mediación

8. Idea rectora: Ser fuerte, sano/a y hermoso/a

9. Idea rectora: La venganza - El castigo

10. Idea rectora: Los compromisos - Los pactos

11. Idea rectora: El azar

Segunda parte

12. Idea rectora: El laberinto

13. Idea rectora: El dolor - La muerte

14. Idea rectora: El sacrificio

15. Idea rectora: El amor

16. Idea rectora: La empatía - Sentir pena, lástima y compasión

17. Idea rectora: Noción de límite, finitud e infinitud

18. Idea rectora: La violencia - Las peleas

19. Idea rectora: Animales mitológicos

Propuestas para indagar

LISTA DE IDEAS RECTORAS DE: La fuerza de Hércules

Primera parte

1. Idea rectora: La fuerza

2. Idea rectora: El poder

3. Idea rectora: La inmortalidad

4. Idea rectora: La educación - Los maestros

5. Idea rectora: El carácter

6. Idea rectora: La obediencia

7. Idea rectora: Las dudas

8. Idea rectora: La popularidad

9. Idea rectora: Los trabajos

Segunda Parte

10. Idea rectora: Lo necesario - La necesidad

11. Idea rectora: El oro - Lo valioso

12. Idea rectora: Sostener el universo - Soportar

13. Idea rectora: La pereza

14. Idea rectora: El engaño

15. Idea rectora: Lo divertido

BIBLIOGRAFÍA

PALABRAS PRELIMINARES

¿Por qué los mitos y la filosofía?

En todos los pueblos del mundo, los seres humanos buscaron una forma de entender los misterios de la naturaleza y de su propia vida. Una de las maneras en que fueron explicados estos misterios es la que se elabora en la interpretación que aparece en los relatos míticos. El mito es una forma de comprender la realidad. En los mitos, los seres humanos ocupan un mismo lugar en el universo de símbolos junto con la naturaleza y las divinidades; ellos nos cuentan aquello que sucede en esta relación.

El mito es el relato de una historia sagrada, de un acontecimiento primordial que tuvo lugar en el comienzo; nos cuenta lo que aconteció en el origen de los tiempos. Consiste en el relato de una creación, se cuenta cómo se efectuó algo, cómo comenzó a ser. Todo mito muestra cómo ha venido a la existencia una realidad, sea la totalidad de las cosas o un elemento determinado: una planta, un animal, una capacidad determinada o una institución humana. El mito nos da una explicación que responde a la pregunta: ¿por qué existen? Y en la explicación, en el porqué, que siempre se relaciona con el cómo, se muestra la irrupción de los dioses en el mundo.

Los mitos nos han llegado por tradición oral; sin embargo, no debemos considerarlos sólo como cualquier otro relato. Además de ser una historia, un mito es una vivencia que supera lo que podemos contar con las palabras; constituye la posibilidad de generar sentidos, al producir prácticas culturales, instituciones, creencias, hábitos, ideas. Por medio de la filosofía no sólo se piensa, sino que se piensa acerca de nuestras “maneras de pensar” o “acerca del pensamiento”.

La filosofía surge como un intento de explicación en que se muestra el logos; es decir, la palabra, el discurso razonado. Porque la idea del designio divino; la que señala “será lo que ordenan los dioses” ya no nos alcanza a los seres humanos como explicación y buscamos otro tipo de interpretaciones. El logos también surge cuando se rompe la unidad del ser humano con lo sagrado, propio del mito. Sin embargo, de acuerdo con otra perspectiva, podemos encontrar líneas de continuidad entre el mito y la filosofía. Por eso los antiguos filósofos, como Platón, recurrían al mito tanto con fines argumentativos como pedagógicos. Los elegían, precisamente, por la potencia de los argumentos y por su cualidad de generar sentido.

Si los mitos narran un intento de explicación del origen y de las cuestiones más profundamente humanas, hacer filosofía a partir de ellos implica servirse de un material que no termina en la explicación racional, sino que presenta dimensiones estéticas, mágicas, no racionales y de misterio; una riqueza que ofrece múltiples sentidos para explorar.

En muchas ocasiones ocurre que, al creer encontrar una respuesta definitiva o una conclusión sobre un tema, el pensamiento se cierra. Una de las características de la filosofía es que exige, a quien la practica, mantener el pensamiento abierto y descreer de las respuestas aparentemente definitivas o de las conclusiones que parecen resolverlo todo y lo dejan sin preguntas. Los mitos son interesantes porque otorgan la posibilidad de echar siempre una nueva mirada sobre las cosas, en todas sus dimensiones.

Hacer filosofía con mitos implica tomar los relatos desde la mirada propia de la filosofía, interrogarlos para descubrir nuevos sentidos, para ver qué más nos pueden decir y contar. También los hemos elegido para pensar en lo más propio que tiene el ser humano: sus preguntas, sus miedos, sus deseos, sus pasiones y sus ideas. Porque todo esto nos permite pensarnos a nosotros/as mismos/as como personas y como comunidad.

Estructura del libro

Debido a la complejidad y riqueza de la mitología, construimos el libro de la siguiente manera:

• Se encontrarán con una nota aclaratoria, en la que se explican de forma sencilla y breve los lineamientos típicos del grupo mitológico que estamos compartiendo.

• Luego se presentan los relatos míticos –que serán tres–, trabajados a partir de fuentes originales y adaptadas para y por nuestro enfoque. Cada relato, a su vez, está dividido en partes, de acuerdo con sus nudos temáticos y narrativos.

• A continuación de los relatos se desarrollan las propuestas para indagar, que incluyen:

- Una clasificación y enumeración de las ideas rectoras de los relatos.

- Una breve explicación de cada una de ellas, en la que se intenta mostrar cómo están insertas en el texto, y un análisis desde el punto de vista filosófico de los conceptos o ideas, sabiendo que no se agota la complejidad que presentan.

- Planes de diálogo-indagación acerca de las ideas rectoras, y ejercicios para realizar. Es importante establecer que con estas

herramientas no abordaremos el texto ni las ideas desde la perspectiva narrativa-literaria sino desde la labor filosófica-indagatoria, tratando de dar las herramientas para poder pensar "acerca de". Indicamos si se trata de un plan de diálogo-indagación o ejercicio, su título, y debajo, el tipo de cuestiones filosóficas que se abordan en ellos.

Nota aclaratoria

La cultura griega se imprime en nuestra historia de forma inevitable, porque nuestra cultura occidental científico-técnica está relacionada con el proyecto cultural greco-romano. Así, los mitos griegos son, quizás, los que mayor influencia han ejercido sobre Occidente. Sin embargo, es importante aclarar que cada región de Grecia poseía su conjunto de narraciones míticas, y por lo tanto nos encontramos con un conjunto diverso de relatos, de ahí las múltiples versiones de cada uno de ellos y las distintas posibilidades de las genealogías y sus entrecruzamientos.

Los dioses griegos muestran una rica multiplicidad de caracteres y modos particulares de actuar, pero no están en un espacio distinto al que ocupan el ser humano y la naturaleza, sino que forman parte constitutiva de esa misma realidad natural y humana. Los dioses son parte del mundo, han nacido de él; y en esto son iguales a los hombres, la única diferencia es que las divinidades desconocen lo incompleto, las limitaciones. Ellas encarnan la plenitud, las potencias puestas en extremo desarrollo. Por eso, para los griegos no se distingue “lo natural” (la Naturaleza) de “lo sobrenatural” (el ámbito de los dioses) como ámbitos opuestos; están relacionados, se cruzan, no poseen fronteras delimitadas con exactitud.

En la impronta del carácter griego hay que entender, como indica el estudioso de los griegos Kitto, que los relatos míticos muestran distintas interpretaciones de lo real. Ellos representan el color y el movimiento con que los griegos nos muestran lo más distintivo de sus maneras de vivir. Eran y son explicaciones de la realidad.

La raza de los héroes es la que ha podido escaparle al olvido. Los seres que son cantados en las poesías y cuyas anécdotas nos narran los mitos son los recordados; constituyen el pasado legendario de la Grecia, de las ciudades, las raíces en las cuales se enlazan las familias, los grupos, las comunidades de los helenos.

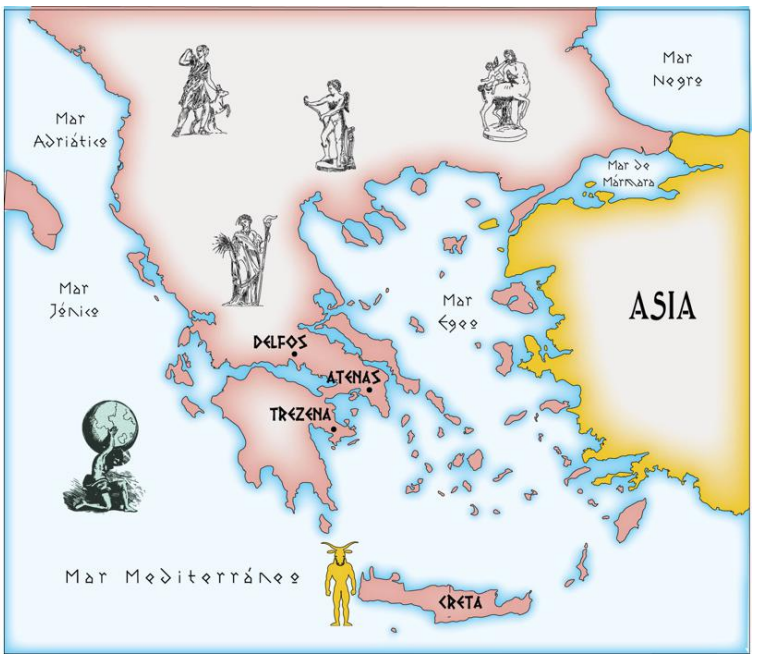
Son el héroe, su viaje, su recorrido, sentido y vivenciado como un destino inevitable y al mismo tiempo elegido, los que dan lugar al canto. En el canto del poeta, se canta la hazaña que el héroe llevó a cabo en pos de ser recordado a lo largo de las distintas generaciones. Es ese canto el que llega a nosotros gracias a la tradición oral, y es en él que el héroe le escapa al olvido.

En las hazañas de estos seres extraordinarios podemos ver ejemplos de acción, un parámetro de conducta moral. Estas hazañas no funcionan exactamente como modelos imitables, sino como motores de la acción.

Los dioses griegos envidian, tienen celos, se equivocan, a veces son dominados por la ira y otras caen en abismos o son desmedidos. También puede suceder que una misma divinidad muestre varias de estas características al mismo tiempo. Sólo como ejemplo podemos citar la figura de Apolo, el dios del Sol, que es, por un lado, el dios de la luminosidad, de la armonía, y que al mismo tiempo presenta una faceta siniestra en tanto es el que hiere desde lejos, el que lastima cuando considera conveniente hacerlo. Una característica importante de la mitología griega es el politeísmo (la adoración de muchas divinidades), y otra es el antropomorfismo (la forma humana de los dioses), que no sólo refiere a su forma externa, sino también, y fundamentalmente, a sus características internas.

Los numerosos mitos griegos fueron y son explicaciones deliberadas de los más variados hechos y fenómenos. Y, como nos dice Kitto, la

vivaz imaginación griega no podía evitar darles una forma dramática y personal. Sus relatos nos invitan a preguntarnos y a pensar. Esto nos muestra una vez más la contemporaneidad, la actualidad simbólica, rica y compleja de estos relatos, que no sólo dicen de los griegos sino de la condición humana en tanto tal; por eso los invitamos a esta tarea de adentrarse en la mitología griega y lo que ella sigue teniendo para darnos.



1. Dédalo, el inventor que aprendió a volar

Primera parte. Dédalo, el admirado inventor ateniense

Dédalo era un famoso herrero. Cuenta la historia que la propia diosa Atenea le había enseñado el oficio, y que así se convirtió en un gran artesano, muy respetado y admirado en su ciudad natal: Atenas. La fama de Dédalo se extendió por toda Grecia, ya que lo que salía de sus manos era maravilloso. Los atenienses decían que las estatuas que él creaba debían ser atadas, porque parecía que en cualquier momento saldrían caminando. ¡Eran tan reales! Nadie les había dado tanta expresión a los ojos, que parecían tener vida en la mirada.

Todos los atenienses decían que Dédalo era un genio, no sólo como artesano, porque también era un gran constructor e inventor. Había fabricado muchos inventos, todos muy útiles, entre ellos algunas herramientas para el trabajo de artesano. A Dédalo le encantaba pasearse por la ciudad para escuchar los halagos:

– ¡Qué genial es Dédalo! –repetían los atenienses, y Dédalo se sentía complacido.

Cierto día, Pérdix, la hermana de Dédalo, le pregunto a éste si Talos, hijo de Pérdix y sobrino de Dédalo, podría trabajar con él y aprender el oficio. Este muchacho era muy inteligente y admiraba mucho a su tío. Dédalo aceptó, comenzó a enseñarle los secretos del trabajo, y se sintió complacido de tener un discípulo a quien enseñarle todo lo que él sabía. Talos aprendía rápidamente, y al poco tiempo comenzó él mismo a realizar magníficas estatuas,

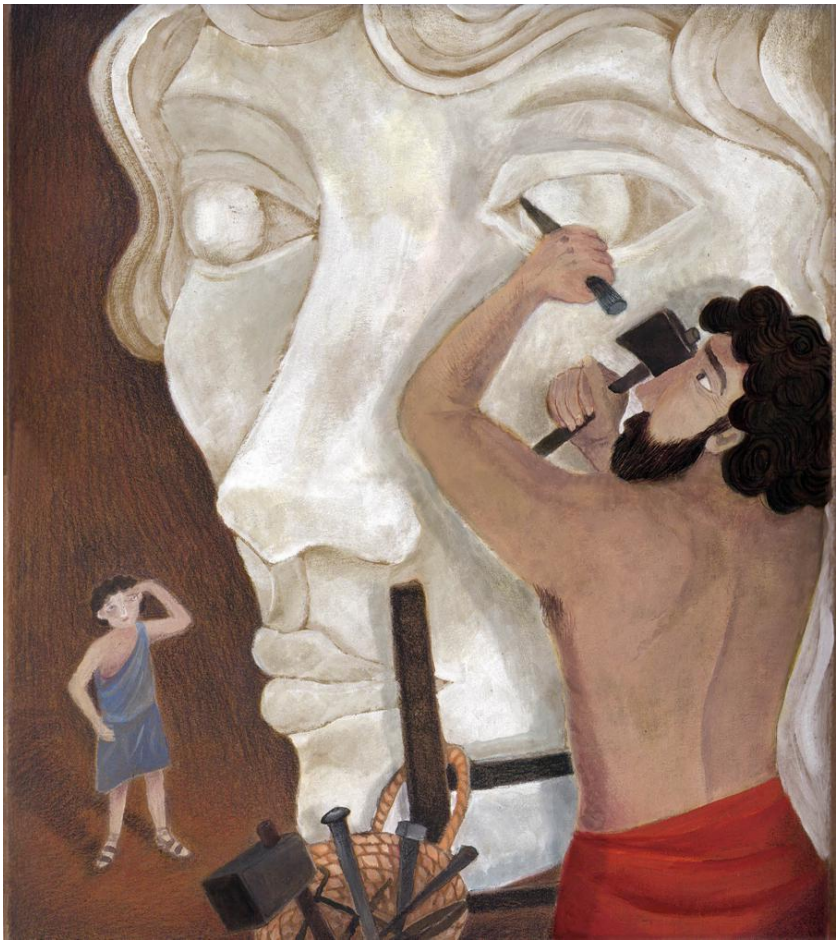
diseñar templos y hasta inventar cosas. Según contaban los atenienses, un día, paseando, Talos encontró el espinazo de un pescado. Al ver su forma, vio que podía servir para cortar madera. Lo copió entonces sobre hierro, y así inventó la sierra. En cierta ocasión necesitó hacer un círculo perfecto y después de algunas pruebas inventó el compás.

Por esta razón, los atenienses comenzaron a admirar a Talos:

–¡Qué muchacho tan habilidoso! –decían unos.

–¡Y qué inteligente que es! –comentaban otros.

En poco tiempo, Talos fue considerado como un muchacho muy ingenioso, y este reconocimiento comenzó a opacar la admiración que los atenienses sentían por su tío. Dédalo no pudo soportar esto y comenzó a sentir celos de su sobrino, y una insoportable envidia.



Segunda parte. Dédalo parte hacia la isla de Creta

Al poco tiempo sucedió un hecho de lo más extraño: mientras disfrutaba de un día de paseo por un acantilado, Talos cayó desde muy alto entre las rocas. Algunos cuentan que el joven murió en el accidente; otros dicen que tenía alma de perdiz y que, al caer al piso, se golpeó y se convirtió en ese animalito. Según ellos, este es el motivo por el cual, de vez en cuando, las perdices renguean al caminar.

Algunos atenienses, que sabían cuáles eran los sentimientos de Dédalo hacia su sobrino, comenzaron a decir que éste había tenido la intención de empujarlo, que lo había hecho a propósito. Otros creían que, por lo menos, podría haberlo sostenido al ver que estaba por caerse, pero que no quiso hacerlo. Lo cierto es que nunca se supo la verdad de la historia, y además, como consecuencia de esto, Dédalo fue enjuiciado y obligado a abandonar Atenas.

Tras un tiempo de profunda tristeza, en soledad, y recorriendo lugares sin rumbo, Dédalo decidió tomar un barco y dirigirse hacia la isla de Creta. Minos, el rey de la isla, quería vengarse de los atenienses, que en la anterior guerra contra ellos habían asesinado a su único hijo varón. Como conocía la fama de Dédalo, lo recibió con todos los honores y enseguida lo puso a trabajar para él, usándolo para sus planes de venganza.

Al poco tiempo de que Dédalo desembarcara en Creta, Minos lo obligó a construir un edificio-cárcel para encerrar a un monstruo

que tenía cabeza de toro y cuerpo humano: el Minotauro. Dando muestras de todo su ingenio, Dédalo construye el laberinto, un palacio lleno de cuartos, corredores y pasillos que se cruzan, muchos de los cuales no conducen a ningún lado. En este lugar, tiempo después, se enfrentarán Teseo, el gran héroe, y el Minotauro.

Frente a esta obra maestra de la construcción, los cretenses confirmaron lo que habían escuchado acerca de Dédalo y reconocieron su genialidad. Sin embargo, aunque se sintiera complacido por lo que escuchaba, él sólo deseaba volver a su tierra; añoraba los atardeceres en Atenas, su música, su gente y hasta los aromas de su ciudad.

Al observarlo, Minos, que era un rey muy astuto, se dio cuenta de los deseos de Dédalo, y antes de perder tan hábil constructor estableció una regla por la cual quedaba prohibido para Dédalo subir a cualquier embarcación. Fue una época muy triste para él, porque, al estar lejos de su ciudad y no poder volver a ella, el tiempo le parecía insoportable.

Tercera parte. Dédalo y el laberinto

Al cabo de unos meses, Dédalo conoció a una mujer cretense; se enamoraron y se casaron. Luego de algunos años tuvieron un hijo, a quien llamaron Ícaro. Este niño, al crecer, comenzó a imitar a su padre: quería aprender todo lo que éste sabía y poco a poco empezó a parecerse a él, ya que mostraba una gran habilidad e inteligencia para realizar todo tipo de construcciones e inventos. Por otro lado, si bien Dédalo seguía añorando su tierra y deseando regresar, los años en el destierro transcurrieron más deprisa, gracias a Ícaro. Dédalo era feliz compartiendo sus conocimientos y sus trabajos con su hijo, y viéndolo crecer.

Esta felicidad no duró mucho. Al ver lo bien que se llevaban padre e hijo, y envidioso por no poder él hacer lo mismo debido a la pérdida del suyo en manos de los atenienses, Minos decidió encerrarlos a ambos en el laberinto. Esto no fue un gran problema para Dédalo, que lo había construido: por más complejo que resultara para cualquier persona encontrar la salida, para el gran inventor ateniense salir con su hijo fue muy fácil. Sin embargo, en la propia isla se sentían encerrados, y ya casi no tenían entusiasmo por trabajar, lo que les generaba muchísimo aburrimiento. Se pasaban el día en la playa mirando el mar y pensando en cómo volver a Atenas.

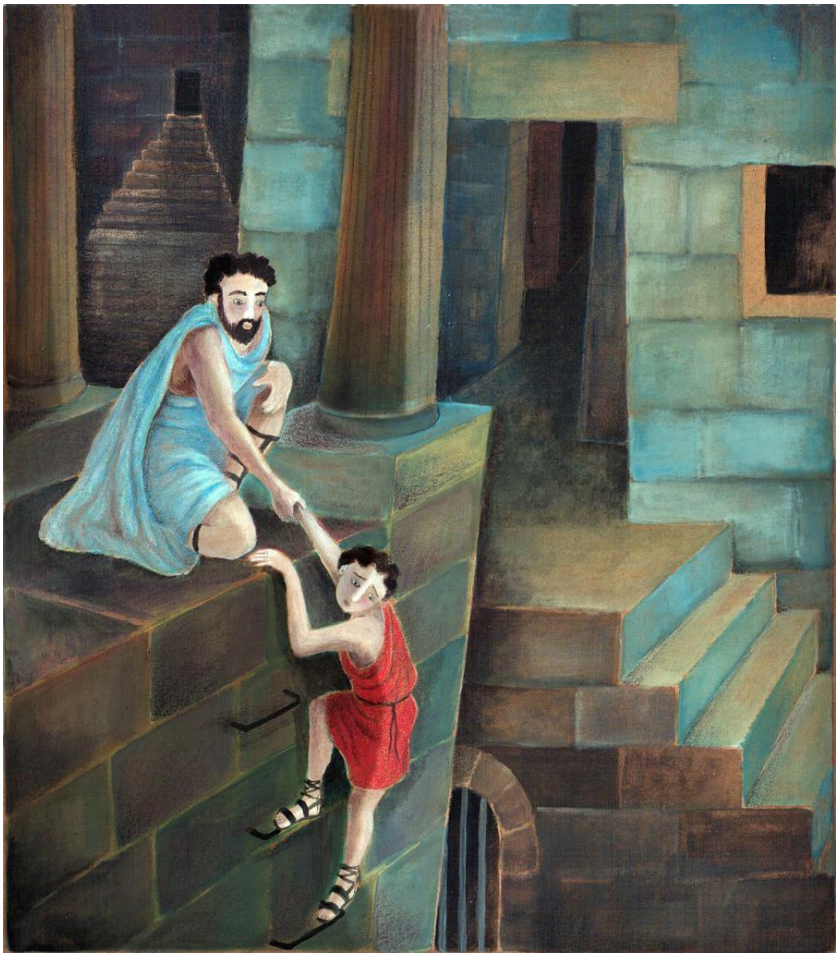
Uno de esos días, mientras padre e hijo miraban el mar, Dédalo se quedó pensativo contemplando a una gaviota que, en vuelo rasante, pasó por encima de sus cabezas.

–¡Eso es! –dijo–, ¡si no podemos irnos por mar, nos iremos por el

aire! –le comentó a su hijo–.

Ícaro, en un primer momento, no llegó a entender qué estaba pensando su padre, pero luego, cuando éste se lo contó, quedó fascinado. A Dédalo se le había ocurrido una ingeniosa idea: construirían un par de alas y se irían volando desde la isla hasta Atenas. Durante los primeros días pusieron todo su esfuerzo en idear estas alas: Dédalo pensó que lo mejor sería juntar plumas de gaviotas y unirlas entre sí. De esta forma lo hicieron, durante semanas se dedicaron a juntar pequeñas plumas caídas en la playa y con mucha perseverancia las fueron pegando, una por una, hasta formar un par de alas del tamaño de Dédalo. El trabajo fue muy duro, cada pluma era cosida con trozos de lino y luego pegada con cera que extraían de un panal de abejas.

Cuando terminaron las alas para Dédalo comenzaron nuevamente a juntar plumas para realizar las de Ícaro. Por supuesto que hicieron todo en secreto, casi a escondidas, porque temían que Minos se enterara de sus proyectos y todo el plan se frustrara. Por eso padre e hijo se comprometieron a no contarle a nadie y a mantener el secreto sólo entre ellos dos.



Cuarta parte. Dédalo y su hijo Ícaro deciden volar

Al cabo de bastante tiempo, por fin, una clara mañana, padre e hijo ya tenían las alas listas para el vuelo. Los aventureros ya sabían que los primeros momentos no serían nada sencillos. Por esa razón, Dédalo fue el primero en practicar. Se subió a un acantilado, tomó carrera y se lanzó al vacío. En cuanto sus pies despegaron de la roca comenzó a agitar sus manos imitando a las aves, y para su propia sorpresa y la de su hijo, que lo miraba desde la playa, Dédalo voló. No lo podía creer:

– ¡Estoy volando! ¡Estoy volando! –gritaba feliz, mientras atravesaba el cielo.

Luego dio una vuelta y volvió a la playa junto a Ícaro. Padre e hijo se fundieron en un abrazo intenso, ambos estaban muy emocionados. Dédalo, entonces, le dirigió la palabra a Ícaro, y con lágrimas en sus ojos, lo aconsejó de este modo:

–Ten cuidado, hijo mío, de volar siempre a la misma altura; si desciendes mucho, la humedad del agua arruinará tus alas; si te elevas demasiado, el calor del sol te abrasará; ten siempre un justo medio entre estos dos extremos, y guíate siempre por mí. Pero Ícaro apenas si escuchó algo, tanta era la emoción que sentía. Afirmó las alas a su cuerpo, fue hasta el acantilado, tomó carrera… y se lanzó al vacío.

Los primeros momentos del vuelo fueron complicados, el cuerpo no encontraba el equilibrio exacto. Sin embargo, de a poco, el joven Ícaro logró controlar la situación. Luego de un rato, padre e hijo disfrutaban al surcar los cielos como aves. Ícaro subía, bajaba, daba vueltas, volaba cabeza abajo y realizaba toda clase de piruetas. Mientras tanto, Dédalo le aconsejaba que no se alejara demasiado de él, y que volara tranquilo.

Desde tierra, pescadores y campesinos se asombraban al verlos pasar:

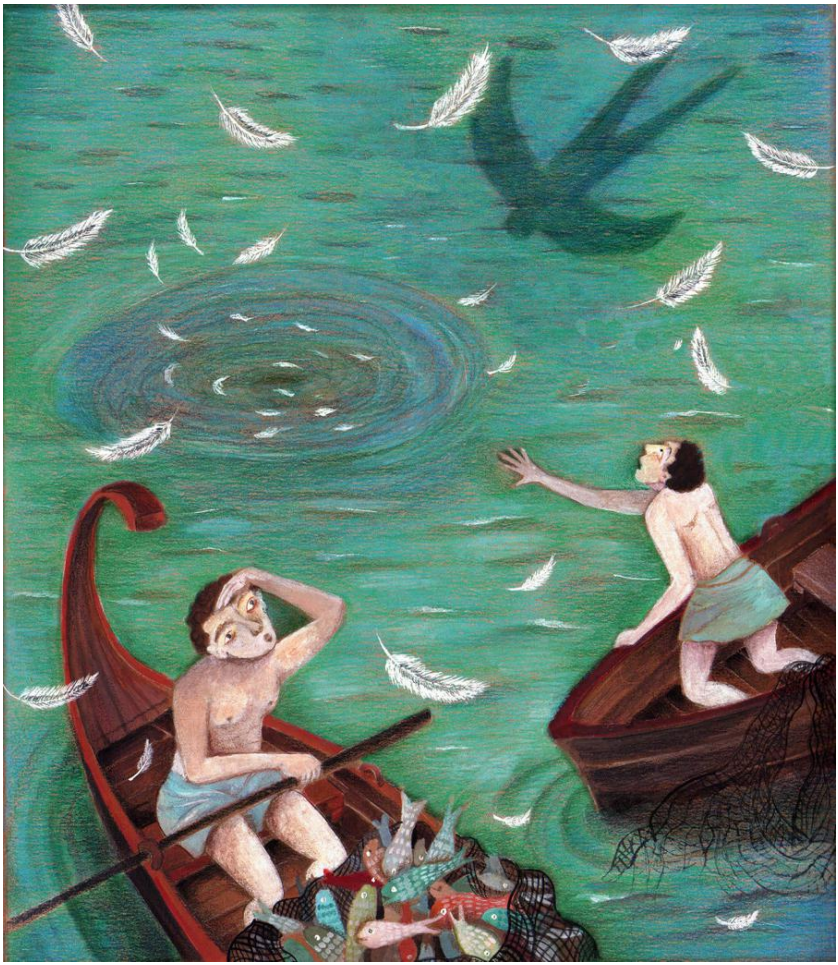
– ¿Cómo es posible que esos hombres vuelen como pájaros? –decía uno de ellos.

– ¿Serán acaso dioses en vez de hombres? –se preguntaba otro.

Entonces los dioses se dieron cuenta de lo que estaba sucediendo y estallaron de rabia. ¿Cómo iban a confundirse con ellos unos simples mortales? ¿Cómo era posible que estuvieran volando tan alto y, lo que era aún más grave, que lo hicieran tan cerca de sus dominios?

Por esta razón, Zeus le pidió a Helios, el dios del Sol, que acercara su carro hasta el lugar por donde volaba Ícaro. Mientras tanto, Dédalo, que llevaba la delantera, no llega a ver que Ícaro, deslumbrado por la belleza del firmamento y la música de los pájaros, comenzaba a ganar altura poco a poco. Sin darse cuenta, el joven se acercaba cada vez más a Helios, cuyos rayos comenzaron a ablandar la cera que sujetaba las plumas. Éstas empezaban a desprenderse poco a poco, hasta que Ícaro cayó al mar.

Dédalo, lleno de tristeza, nada pudo hacer para evitar la tragedia; y comprendió entonces que él y su hijo, al intentar sobrepasar los límites humanos, habían querido hacer algo que no correspondía y, sin darse cuenta, habían desafiado a los dioses.



2. El laberinto, Teseo y el Minotauro

Primera parte. El castigo de los atenienses

Teseo –el hijo único de Egeo, el rey de Atenas– es, por sobre todas las cosas, un joven fuerte, inteligente y prudente; los griegos lo reconocen como un gran héroe, porque debió sortear múltiples peligros y porque vivió muchas aventuras.

Desde muy chico, Teseo se mostró muy valiente; por ejemplo, un día estaba con su primo, el forzudo Hércules, comiendo junto a un grupo de niños. En un momento dado, Hércules se quitó la piel de león que siempre lo cubría y los niños salieron corriendo espantados, salvo Teseo, que, a pesar de creer que se trataba de un león verdadero y de percibir un peligro cercano, fue a buscar un hacha, con la que comenzó a pegarle.

De todas sus aventuras, ninguna es tan interesante y maravillosa como la de su lucha contra el Minotauro. Esta historia había comenzado tiempo atrás, mucho antes de que Teseo naciera.

Minos, el rey de la isla de Creta, había enviado a uno de sus hijos, llamado Andrógeo, a realizar una visita a Atenas para competir en los juegos Olímpicos, pero mientras estos se desarrollaban, el joven fue asesinado por los atenienses.

Al enterarse de la muerte de Andrógeo, y desesperado por ello, Minos recorrió todos sus dominios para reclutar barcos y soldados. Atormentado, furioso y enojado, el rey comenzó una cruenta guerra durante la cual doblegó algunas ciudades; aunque pronto se dio

cuenta de que no podía hacer caer a la ciudad de Atenas. Por eso le rogó a Zeus –el padre del Olimpo, el rey de los dioses– que vengara la muerte de Andrógeo. Zeus escuchó la súplica y en consecuencia, toda Grecia fue castigada por ese injusto asesinato y sufrió por ello terremotos y hambre.

Los atenienses, agotados y agobiados por esa situación, trataron de salvarse realizando sacrificios, pero como los temblores seguían, decidieron consultar al oráculo. El oráculo es un santuario consagrado a algún dios, en el cual, a través de pitonisas y sacerdotes –que son personas sabias y autorizadas, intermediarios de los dioses– la divinidad se comunica con los humanos y establece sus sentencias, que se consideran indiscutibles. El oráculo más famoso de toda Grecia era el de la ciudad de Delfos, santuario consagrado a Apolo, el dios del Sol, de la Música, de la Poesía, de la Elocuencia, de la Medicina, de los Augurios y de las Artes.

Los atenienses, decididos a liberarse de las desgracias y la guerra, mandaron una delegación a Delfos para consultar de qué forma podrían terminar con esta situación. La pitonisa los escuchó, consultó a Apolo y después les comunicó lo que el dios le había dicho: que “para ser perdonados, satisfagan cualquier pedido que Minos haga”; y que “si Minos los perdona, también los dioses los van a perdonar”.

Hubo que enviar entonces otra delegación, pero esta vez a Creta, para parlamentar y tratar de mediar con el furioso, enojado y atormentado rey Minos. Esta delegación iba a decirle al rey que el pueblo de Atenas estaba cansado y agobiado de esta larga y cruenta guerra, y a preguntarle en qué condiciones podría, finalmente, firmarse la paz.

El rey Minos dudó y luego les comunicó a los embajadores que

necesitaba tiempo para reflexionar acerca de la decisión que tenía que tomar. Pasó un mes... y otro, y otro... y otro más... Hasta que, por fin, mandó a llamar a la delegación de atenienses y les comunicó que estaba dispuesto a deponer las armas, a abandonar la guerra, siempre y cuando el pueblo ateniense se comprometiera a enviarle un tributo. Minos pedía, nada menos, que cada nueve años, el pueblo de Atenas le enviara siete jóvenes y siete doncellas, todos fuertes, sanos y hermosos.

Confundidos al escuchar estas palabras y sin poder comprender, los

atenienses le preguntaron al rey:

–¿Para qué quiere siete jóvenes y siete doncellas, todos fuertes, sanos y hermosos?

–Porque el Minotauro así lo quiere. Quiere que sean siete varones y siete mujeres, y que todos sean fuertes, sanos y hermosos –respondió el rey Minos.

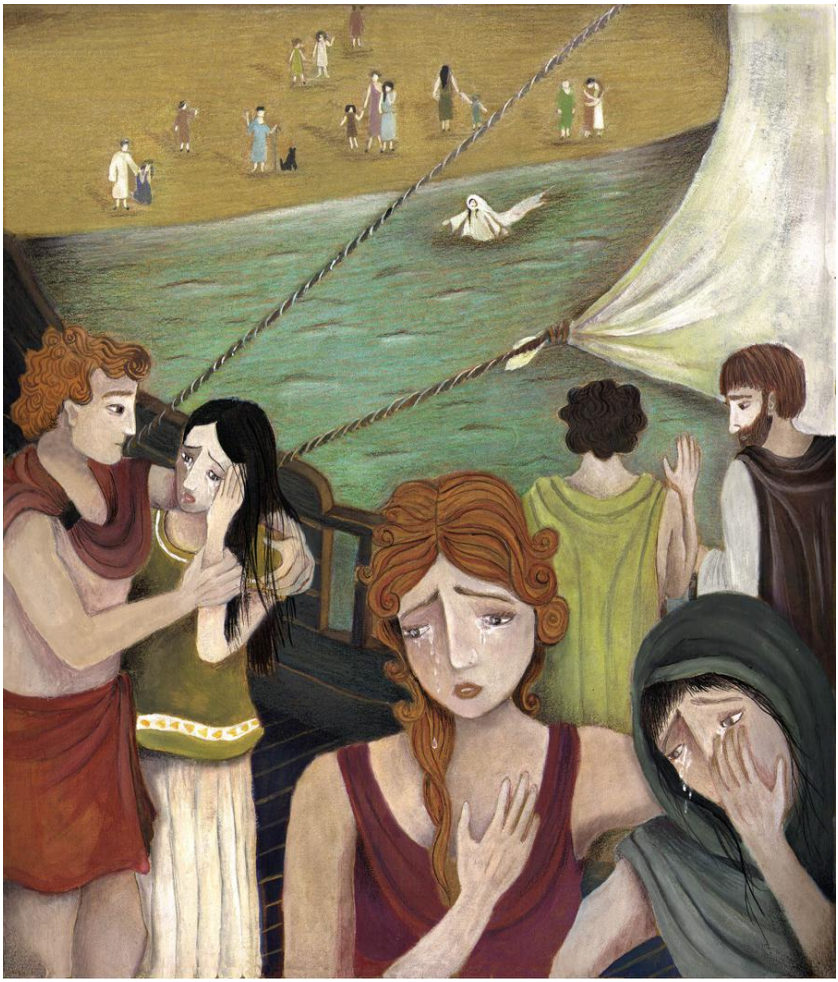
–¿Y quién es el Minotauro? –interrogó uno de los atenienses, que, intrépidamente, se animó a enfrentar al durísimo rey Minos.

La tan esperada respuesta no hizo más que aterrorizarlos a todos, porque al instante supieron cuán grande era la venganza que el rey les tenía reservada al pedir este tributo. Cuando Minos les explicó que el Minotauro era un monstruo, supieron inmediatamente que lo que les esperaba a los jóvenes era la muerte. También comprendieron por qué el rey había tardado tanto en responder: durante todos esos meses, había preparado su venganza realizando todas las acciones necesarias para castigar a los atenienses y luego vengar la muerte de su hijo.

Parte de ese plan de venganza por el asesinato de su hijo Andrógeo había sido ordenarle a Dédalo, el conocido artesano griego, que construyera un edificio cárcel. Ese edificio debía ser tan intrincado que fuera imposible salir de él sin ayuda, y de construcción lo suficientemente sólida como para albergar en su centro, entre los múltiples recovecos y pasillos, a un terrible monstruo: el Minotauro, un extraño animal con cabeza de toro y cuerpo humano que, cada nueve años, mataría y se devoraría a los jóvenes y doncellas atenienses.

Los atenienses recordaron la sentencia del oráculo: para ser perdonados, debían satisfacer cualquier solicitud de Minos; si él los perdonaba, también lo harían los dioses. Alcanzar la paz dependía del establecimiento de este pacto con Minos, del cumplimiento de este compromiso, aunque nunca hubieran podido imaginar que fuera tan penoso. Ese mismo año, entonces, partieron desde Atenas hacia la isla de Creta, siete jóvenes y siete doncellas: fuertes, sanos y hermosos, tal como lo había solicitado Minos. Y así... tristemente, cada nueve años, catorce jóvenes partían rumbo a la isla...

Mientras tanto, un rumor circulaba de boca en boca entre los atenienses: Teseo, único hijo del rey Egeo, no participaba del fatal sorteo que mantenía atemorizados a todos los jóvenes del lugar. Éste, ya convertido en un joven fuerte, inteligente y prudente, al escuchar estos murmullos, como además era valiente y estaba dispuesto a atravesar arriesgadas aventuras, le pidió a su padre, el rey Egeo, que ese año lo enviase a él junto a otros seis jóvenes y siete doncellas. El rey no estaba convencido sobre este pedido de su hijo, pero Teseo insistió, y además, prometió volver luego de haber derrotado al Minotauro. Y así fue que nuestro valiente héroe, Teseo, un día de un hermoso cielo azul profundo, zarpó rumbo a Creta para dar comienzo a una peligrosa y valiente aventura...



Segunda Parte. Teseo enfrenta al minotauro

El edificio cárcel que el rey Minos había ordenado construir se llamaba Laberinto. Este Laberinto, que había sido construido por Dédalo, era un conjunto intrincado de habitaciones, antesalas y corredores. Una vez que una persona entraba en él, se le hacía verdaderamente imposible salir de allí sin ayuda. Quienes lo recorrían se sentían perdidos y desorientados al buscar la salida. En el centro de esta construcción, lugar al que tarde o temprano los prisioneros llegarían mientras recorrían el lugar buscando la salida, el Minotauro aguardaba a sus víctimas.

Nuestro héroe, junto con sus compañeros de viaje, llegaron a Creta. Pese a su valentía, Teseo no dejaba de pensar que quizás ésta sería su última aventura. Pero en Creta no sólo estaban el Laberinto y el Minotauro, también estaba Ariadna, hija del rey Minos y hermana de Andrógeo. Claro que ella también sentía rabia y dolor por la muerte de su hermano en manos de los atenienses en aquellos juegos olímpicos. Sin embargo, en su corazón no había sed de venganza. Al ver a esos jóvenes llorando desesperados porque iban a ser entregados como tributo al Minotauro, y especialmente al descubrir a ese joven más alto que todos los demás, Ariadna sintió en su corazón una enorme pena y, enseguida, que la invadía un incipiente amor por ese valiente ateniense, Teseo. Éste se destacaba del grupo porque parecía ser más valiente, ya que el suyo era el único rostro que no denotaba desesperación. También él vio, desde una de las ventanas de la habitación que Minos había destinado a los jóvenes que iban a ser entregados al sacrificio, a la hermosa doncella Ariadna.

La hija de Minos, atraída entonces por ese joven a quien recién había conocido, se armó de valentía y buscó a Teseo en las habitaciones del palacio, cuidando de no ser vista por los cretenses. Y así fue que se encontraron...

–No quiero que mueras, Teseo –le dijo la bella Ariadna, que se había puesto en el lugar del joven.

–Yo tampoco quiero morir. He venido a derrotar al Minotauro... Pero oí decir que es realmente monstruoso y que el Laberinto es tremendamente intrincado, e infinito, y que nadie logró salir con vida de él –dijo el valiente pero preocupado héroe griego.

–Es verdad, sin ayuda es imposible salir, pero con esto podrás lograrlo–. Entonces Ariadna le dio un ovillo de un hilo sedoso y fino, y le dijo:

–Esto te ayudará a encontrar la salida del laberinto: si atas la punta de este ovillo a una roca saliente, irás desovillando el hilo, y para regresar y encontrar la salida sólo bastará con que vayas rearmando la madeja.

–Hermosa y valiente Ariadna, me has dado un muy útil instrumento para encontrar la salida del Laberinto, pero ¿con qué arma derrotaré al feroz Minotauro? Entonces Ariadna, dando prueba nuevamente de su amor y compasión, le entregó una espada a Teseo. Con el instrumento y el arma que Ariadna le había entregado, el joven se sintió seguro para enfrentar esta decisiva aventura.

El día ya había llegado, los jóvenes y las doncellas eran conducidos al Laberinto, muchos lloraban y se abrazaban, porque sabían lo que iba a suceder. Teseo no les había contado sobre la visita nocturna de Ariadna, ni sobre sus armas secretas.

El rey Minos entrega la ofrenda, mientras desde el centro del laberinto surge el ronco sonido del Minotauro, que allí la espera. Entonces... el grupo de jóvenes y doncellas entró al temido edificio.

Una vez dentro del laberinto, Teseo les pide a sus compañeros atenienses que se mantengan todos juntos y vayan detrás de él, que no tengan miedo, que se salvarán. Ató la punta del ovillo a una roca ubicada en la entrada, tal como le había indicado Ariadna, y luego todos comenzaron a caminar por los pasillos oscuros e intrincados.

Caminaban todos juntos, en grupo, a tientas, por corredores estrechos, lúgubres, húmedos e infinitos pasadizos que parecían bifurcase una y otra vez, hacia un lado y hacia el otro. Y en ese silencio paralizante, a lo lejos, pero acercándose cada vez más, porque se hacía más nítido y fuerte, se escuchaba el mugido infernal del Minotauro.

Teseo avanzaba, tranquilo y con mucha cautela, teniendo en cuenta la situación en la que se encontraban, sin soltar el hilo sedoso y fuerte que Ariadna le había entregado y que ahora llevaba en una mano, ni la espada que sostenía con la otra, para poder matar al Minotauro. Y así llegaron al centro, el lugar principal del Laberinto, y el sitio donde se desarrollaría la irrenunciable lucha, si es que querían salir con vida.

Los rugidos se hicieron entonces peligrosamente cercanos, y ese peligro se corporizó cuando los jóvenes pudieron divisar, gracias a

la luz del sol que ya asomaba, la silueta del Minotauro, que movía la cabeza de un lado al otro, preparándose para la pelea… y para devorar a sus víctimas. A los jóvenes los impresionó su extraña figura, mitad hombre fornido y mitad toro. Lo que los aterró especialmente fue su gran cabeza de toro, en la que se destacaban sus ojos y su mirada cruel; y que estaba coronada por unos enormes cuernos; y los labios gruesos, de los que colgaban hilos de baba.

En ese momento comenzó la batalla, pero todos cerraron los ojos para no ver esa cruenta lucha, y se taparon los oídos para no escuchar los tremendos rugidos. Entonces Teseo les ordenó:

–Quédense junto al ovillo y no lo pierdan, es lo principal, porque será lo que nos permitirá encontrar la salida. Luego, se dirigió al Minotauro con la espada en la mano, temeroso pero henchido de coraje y valentía, a sabiendas de que esta aventura era crucial, pues en ella se jugaba su vida y también la de sus conciudadanos atenienses.

Al comienzo, los dos contrincantes se midieron con la mirada. El Minotauro se asombró al ver a este joven tan valiente que le hacía frente; ambos comienzan a desplazarse en círculo, rodeándose uno al otro, tratando de encontrar la oportunidad para atacar. Repentinamente, el Minotauro avanza sobre Teseo y logra destrozar, con sus garras, parte de su túnica. Los jóvenes pensaron en ir a socorrerlo, pero se dieron cuenta de que él estaba listo para recibir al Minotauro con su espada en alza. El monstruo embistió nuevamente sobre él y nuestro héroe griego, en forma decidida, le clavó profundamente su espada.

Así fue cómo Teseo dio muerte a este monstruo, el terrible Minotauro. De repente, todo entró en quietud. Agotado por la lucha, pero sabiendo que aún faltaba salir del Laberinto, Teseo se llenó de fuerzas, tomó el ovillo y su espada, y lenta pero cuidadosamente encabezó la marcha, el camino de regreso. Cuando estuvieron cerca de la salida, inteligentemente, decidió que todos esperasen a que cayera el sol para poder salir sin ser atacados por los cretenses, y poder regresar a Atenas sanos y salvos.

Fuera del Laberinto, y ya de noche, Teseo encuentra que allí estaba ella, Ariadna, esperándolo. Entonces, mirándola a los ojos, le dice:

–Soy yo, Ariadna, te quiero. ¿Quieres venir conmigo?

–Sí, quiero –dijo Ariadna con una bella sonrisa dibujada en su rostro, que a la vez presentaba la preocupación y la espera por ver a su amado y a sus compañeros salir con vida del Laberinto–. Entonces se embarcaron todos juntos, y partieron hacia territorio ateniense. Así terminó la bella y atrapante historia-aventura de cómo Teseo mató al Minotauro y logró salir con vida del Laberinto, gracias a su valor y a la ayuda amorosa de Ariadna.

3. La fuerza de Hércules[1]

Primera Parte. La historia de Hércules

Cuentan los griegos que Zeus, el rey de todos los dioses del Olimpo, estaba enamorado de Alcmena, esposa del rey Anfitrión; y que, para poder pasar una noche con ella, esperó a que Anfitrión estuviera de viaje y adoptó su imagen, después de ordenarle a Helios que apagase los fuegos solares, y a las Horas (diosas del orden y la justicia) que se quedasen en casa. Alcmena no se dio cuenta del engaño, y Zeus logró que una sola noche durara, en realidad, tres. En esa larga noche, Zeus y Alcmena procrearon a Hércules, quien sería un héroe hermoso, enorme y de músculos poderosos, que le darían la fuerza capaz de hacer el trabajo de cien hombres juntos. Cuando el rey Anfitrión se enteró de lo sucedido, no volvió a dormir con Alcmena, por temor a incurrir en los celos divinos. Sin embargo, consideró un honor criar a un hijo de Zeus.

Como se imaginarán, Hera, la esposa de Zeus, estaba furiosa con su marido por los amores que él había tenido con una mortal. Ella pensaba que, como Alcmena estaba casada con un rey, su hijo algún día podía ser considerado para ocupar el cargo de Rey Supremo. Eran tan fuertes sus celos y su enojo que intentó por todos los medios que otro príncipe pudiese ser rey antes que el hijo de Alcmena.

Hizo, entonces, lo siguiente: obligó a Zeus a jurar un pacto por el cual el candidato a ocupar el cargo de Rey Supremo sería el primer príncipe que naciera. Como ya faltaba poco para que naciera el hijo de Alcmena, Hera buscó otro candidato, y el que estaba más próximo a nacer era Euristeo, quien sería un futuro primo de Hércules. Para atrasar el parto de Alcmena, Hera aplicó un viejo artilugio de los dioses por el cual con las piernas cruzadas se

demoraba el nacimiento. Ante la puerta de Alcmena, Hera, con las ropas atadas en nudos y los dedos y las piernas entrelazadas, logró demorar el nacimiento de Hércules. Este tiempo de más que consiguió la furiosa Hera fue suficiente para que Euristeo naciera antes que Hércules y se convirtiera, así, en candidato a ocupar el trono de Rey Supremo.

Zeus se entristeció por este hecho, porque hubiera preferido que fuera su hijo Hércules quien tuviera la posibilidad de convertirse en rey. Había elegido como madre de su hijo a Alcmena por su belleza, dignidad y prudencia, sabiendo que de esa unión nacería un gran héroe, lo bastante poderoso como para proteger tanto a lo dioses como a los seres humanos de la destrucción. Sin embargo, no podía romper el juramento que le había hecho a Hera. Alcmena, mientras tanto, se enteró de los celos y el odio que le tenía Hera y, por temor a que ésta castigase tanto a su hijo como a ella misma, prefirió abandonar a Hércules en un campo en las afueras de la ciudad.

Había alguien, sin embargo, que vio lo que sucedía: la diosa Atenea, que sintió pena y deseos de salvar a ese bebé desamparado, lo cual hizo del siguiente modo: invitó a su amiga Hera a dar un paseo, cuyo recorrido ideó de antemano. Irían caminando por el campo, y durante la caminata se encontrarían con el bebé abandonado. La tarde se presentaba soleada, y las diosas salieron juntas a pasear y a conversar. Mientras lo hacían, Atenea simuló sorprenderse para decirle a Hera:

–Mira qué hermoso bebé han abandonado aquí. Pobrecito… ¡debe tener mucha hambre! –agregó. Y, poniendo su voz más dulce, le dijo a Hera: –Ya que tú tienes leche, ¿por qué no le das al bebé?

Hera accedió, pero Hércules succionó con tal fuerza que le hizo sentir una aguda punzada de dolor que la obligó a arrojar al bebé.

Un chorro de leche ascendió entonces al firmamento y se convirtió en la Vía Láctea, y Hércules, tras haberse alimentado de una diosa, ya había conseguido la inmortalidad. Atenea le pidió a Hera que conservara al niño y lo criara bien. Así fue que durante un tiempo, muy poco, Hera fue la madre adoptiva de Hércules.

Pero pronto Hera supo quién era ese bebé, y los celos volvieron a acosarla. Zeus, entonces, por miedo a que ella se vengara de alguna manera sobre el pequeño, decidió devolverlo a sus verdaderos padres: Anfitrión y Alcmena.

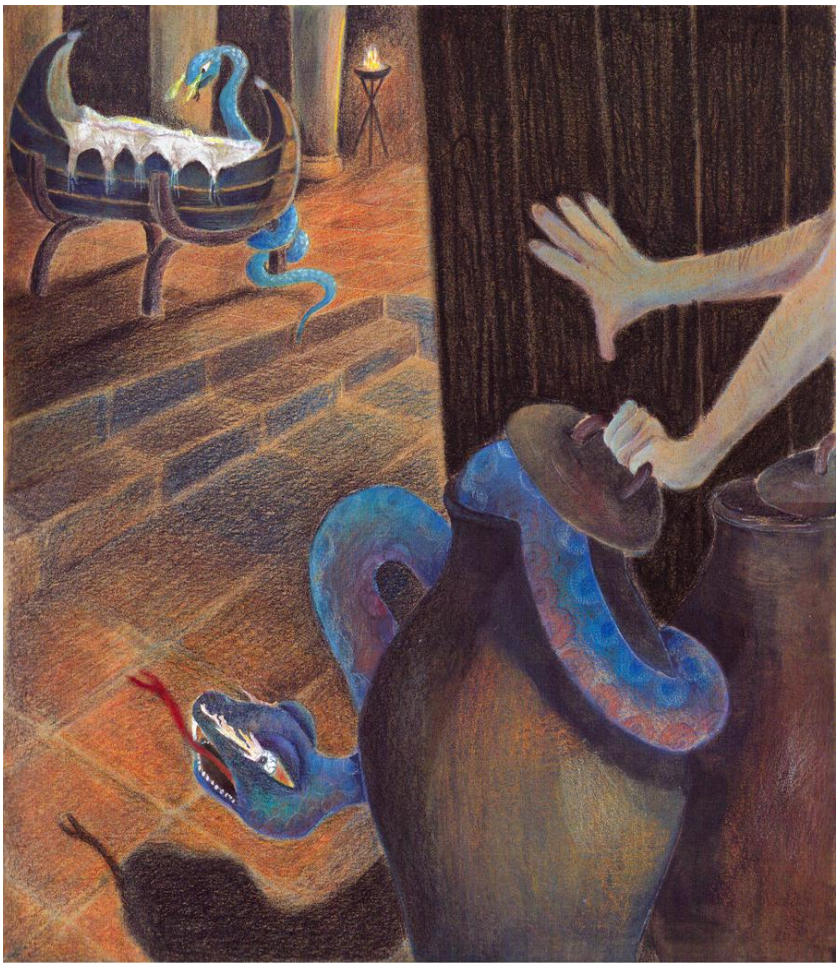
Esto no tranquilizó a la diosa Hera, que seguía pensando cómo deshacerse de esa robusta y saludable criatura. De ahí que, cuando Hércules tenía ocho o diez meses de edad, mandó a dos terribles serpientes venenosas a que sorprendiesen en su cuna y mataran al indefenso niño. Estos animales se escurrieron silenciosamente en el palacio de Anfitrión, y luego de ingresar en la habitación de Hércules, con los ojos arrojando llamas y el veneno goteando de sus colmillos, se treparon en su cuna y, enroscándose en el cuello, intentaron asfixiarlo.

Pero este bebé era un ser especial. Al sentir ese “collar” que le oprimía el cuello, despertó y, sin sollozar siquiera, tomó a las serpientes venenosas, una con cada mano y las estranguló con solo apretar sus cuellos: uno con una manito y otro con la otra. Cuando las serpientes murieron, y tal como si se tratara de un juego, Hércules se echó a reír, comenzó a saltar alegremente, y las arrojó a los pies de Anfitrión, su padre, que se había acercado a la puerta de la habitación del niño para ver qué ocurría.

Cuando Hércules dejó de ser un niño, Anfitrión se ocupó de su educación atendiendo a sus excepcionales cualidades y para ello contrató a renombrados maestros, que adiestraron al joven en las

más diversas materias. Cástor le dio lecciones de esgrima y lo instruyó en el manejo de las armas, Eurito le enseñó el manejo del arco, Eumolpo le enseñó a cantar y a tocar la lira –ese magnífico instrumento musical de cuerdas– y Lino lo inició en el estudio de la maravillosa literatura. Anfitrión, además, le enseñó a conducir un carro.

1 Se opta por el nombre de la tradición mítico romana y no de la tradición griega –Heracles– debido a su mayor divulgación.



Hércules era un discípulo casi perfecto. Todo lo hacía bien, incluso llegó a superar a sus reconocidos maestros. Pero su fuerza, cualidad que era su mayor ventaja, se convertía en su único defecto como alumno, porque era tan terrible que no podía controlarla. En una ocasión en que Eumolpo, su maestro de lira, estuvo ausente, Lino le dio en reemplazo esas lecciones, pero este maestro tenía otro método para tocar el instrumento musical. Hércules se negó a cambiar lo que su maestro original le había enseñado, y se puso tan terco que Lino no tuvo peor idea que golpear al joven, quien tenía un carácter irascible y se sintió humillado por ese ataque injusto.

Lleno de ira, entonces, devolvió el golpe, pero tan terrible era su fuerza que fue suficiente para matarlo.

El rey Anfitrión, temiendo que por no poder controlar su fuerza excesiva Hércules pudiese cometer más delitos de violencia; lo envió a una hacienda de ganado, donde permaneció hasta que cumplió los dieciocho años, edad en la que concluyó su educación.

Hércules alegaba que él nunca buscaba conflictos, sino que siempre trataba a sus agresores como ellos se proponían tratarlo a él. Sin embargo, una vez que concluye esta etapa, Hércules vuelve a enfrentarse con situaciones en las que no puede manejar prudentemente su excesiva fuerza. Como temió, entonces, convertirse en un ser tiránico y caprichoso, de aquellos que todo lo consiguen a fuerza de golpes, un día decidió visitar al oráculo de Delfos, para preguntarle qué debía hacer. La Pitonisa le aconsejó que obedeciera a Euristeo, su primo nacido antes que él gracias a los artilugios de Hera. Tendría que cumplir sus mandatos durante doce años, y realizar los trabajos que él le impusiese. Sólo cuando pudiese pasar todas estas pruebas aprendería a manejar prudentemente su fuerza y así su carácter daría lugar a su naturaleza, que también era cortés y amable.

Euristeo, finalmente, y gracias al hechizo de Hera, se había convertido en rey. Por eso, al oír las palabras de la Pitonisa, Hércules se sumió en una profunda desesperación, pues aborrecía servir a un hombre al que consideraba inferior a él, aunque también temía oponerse a la voluntad de los dioses. Luego de dudar bastante tiempo decidió ponerse a disposición de Euristeo.

La historia cuenta que cuando Hércules partió para realizar sus doce trabajos, los dioses le dieron muchos regalos: una hermosa espada, un arco perfecto y flechas bien afiladas, una coraza de oro, una

lanza con punta de bronce y una túnica. Zeus, por su parte, le obsequió un escudo magnífico e impenetrable. Los dioses griegos no regalaban nada porque sí: cuando sorprendían a alguien con sus regalos, ello era señal de reconocimiento y distinción. El sobrino de Hércules, Yolao, participó en los doce trabajos de su tío como escudero.

Euristeo le tenía mucha rabia a Hércules. Esta rabia se transformaba en envidia, y tenía su origen en la notoria popularidad que Hércules tenía en el pueblo, donde todos pensaban que tendría que haber sido él quien reinara y no su primo; por lo tanto, decidió usar su poder para condenar a Hércules a realizar los trabajos más arduos que pudo imaginar.

Segunda parte. Los doce trabajos de Hércules

El primer trabajo de Hércules consistía en matar al león de Nemea, que era inmune a todas las armas. De todas maneras, Hércules decidió hacer la prueba y descargó su lanza sobre él. La lanza se rompió, pero el joven apenas si tuvo tiempo de preocuparse, porque inmediatamente tuvo que decidir qué hacer, y comenzó a luchar con la fiera a brazo partido. La lucha fue muy larga y penosa y, aunque el león le mordió el dedo, Hércules pudo dominarlo: tomó su cabeza debajo del brazo y apretó su cuello hasta estrangularlo.

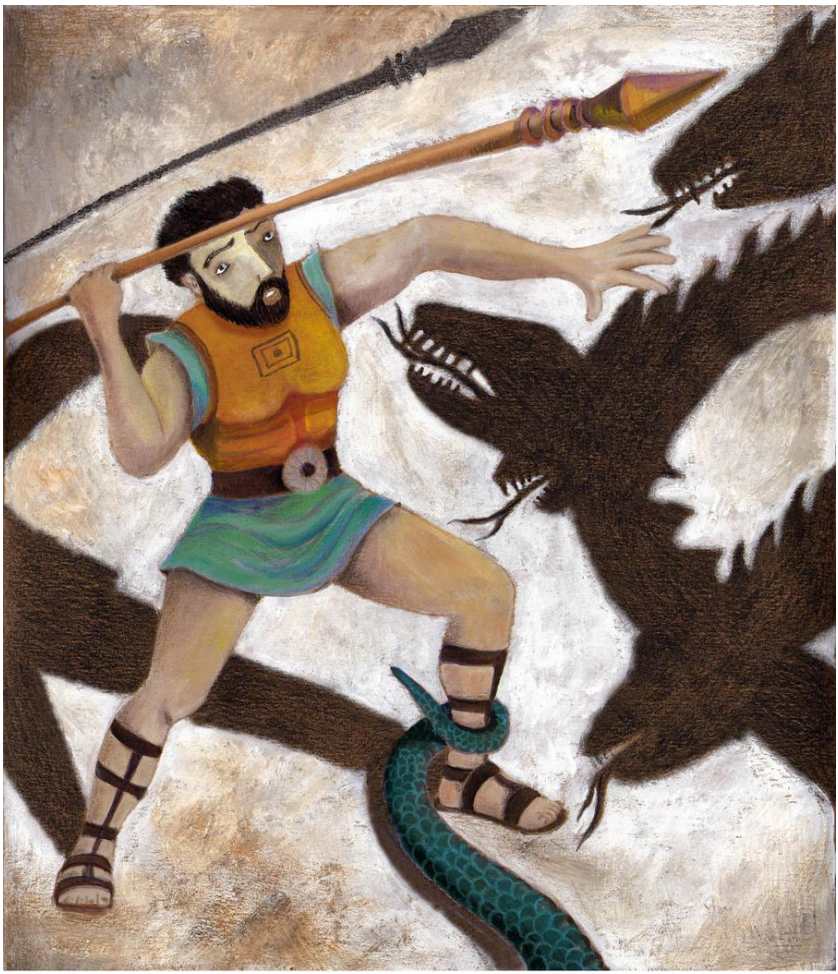
El segundo trabajo fue uno de los más difíciles: tenía que dar muerte a la Hidra, un monstruo criado por Hera para amenazar a Hércules. Este animal tenía un cuerpo prodigioso, parecido al de un perro, pero tenía nueve cabezas de serpiente, una de las cuales era inmortal y tan venenosa que sólo su aliento o el olor de su rastro podían destruir la vida.

Pero Hércules contaba con una amiga especial: Atenea, que desde que había visto a Hércules abandonado cuando era un bebé se había enternecido con él, y estaba decidida a ayudarlo siempre que pudiese. Atenea reflexionó… ¿Cuál era la mejor manera en que Hércules podía matar a la Hidra? Entonces, cuando llegó a su territorio conducido en su carro por Yolao, sobrino y escudero de Hércules, la diosa le indicó a éste dónde estaba la guarida y lo aconsejó sobre cuál era la mejor manera de obligarla a salir. Hércules entonces, comenzó a arrojar flechas ardientes; y luego contuvo el aliento mientras la agarraba. El monstruo se le enroscó en los pies, en un esfuerzo por hacerlo caer. En vano Hércules le golpeaba las cabezas con su lanza, pues tan pronto como aplastaba

una, dos o tres surgían en su lugar. Como si esto fuera poco, un enorme cangrejo salió de su guarida para ayudar a la Hidra y mordió en el pie a Hércules, quien se puso furioso, pisó su coraza y entonces lo mató aplastándolo. Inmediatamente, Hércules pidió ayuda a su sobrino:

–¡Yolao, te necesito! –suplicó Hércules. Yolao, atendiendo el llamado de su tío, encendió fuego y quemó las raíces de donde brotaban las cabezas del monstruo, e impidió así que crecieran nuevamente. Entonces, utilizando una espada, Hércules cortó la cabeza inmortal de la Hidra. Así fue cómo puso fin a la vida de este monstruo.

Hércules continuó entonces con sus trabajos. Además del león, la serpiente y el cangrejo, tuvo que capturar a la cierva de Cerinea, traer vivo al jabalí de Erimanto, matar numerosos centauros y también a las aves estinfálidas, unos pájaros que con sus picos podían atravesar una coraza de metal, con lo cual eran más dañinos que leones y leopardos. También tuvo que apoderarse del toro de Creta y de cuatro yeguas salvajes del rey Diómedes y llevar a los famosos bueyes de Gerión desde una isla hasta Micenas, sin pedirlos ni pagarlos. Más adelante pelearía hasta con un dragón.



El undécimo trabajo de Hércules era conseguir los frutos del manzano de oro, un regalo de bodas que la Madre Tierra había hecho a Hera, y que estaba plantado en su jardín divino, emplazado en las laderas del monte Atlas y custodiado por las Hespérides. Atlas era un gran titán que había sido castigado con el terrible trabajo de soportar el globo celestial en sus hombros. Él era quien se encargaba de cuidar el huerto donde estaban las manzanas. Sentía un especial orgullo de jardinero por ellas, y cuando, hacía mucho tiempo, un dios le había advertido: “Un día, dentro de mucho tiempo, tu árbol será despojado de su oro por un hijo de Zeus”,

decidió construir murallas alrededor del huerto.

Hércules, quien no sabía en qué dirección se hallaba el jardín de las Hespérides, acudió a Prometeo, otro titán, para que le diese esa información.

No te conviene ir –le aconsejó Prometeo–. Pídele a Atlas que te las consiga, alíviale su carga entretanto. Eso sí –agregó Prometeo– no cumplas ningún pedido que Atlas te haga.

Hércules llevó adelante la idea de Prometeo, llegó hasta la morada de Atlas, quien continuaba con su condena de sostener el peso del Universo sobre sus espaldas, y le pidió que le consiguiera las manzanas y le dijo que él, mientras tanto, sostendría el Universo. Atlas hubiera realizado cualquier trabajo con tal de tener una hora de respiro.

–Trato hecho –dijo Atlas–. Pero tenga cuidado, no vaya a dejarlo caer.

Hércules inclinó la espalda para recibir el peso del globo celestial y Atlas se alejó y volvió poco después con tres manzanas de un oro resplandeciente, arrancadas por sus hijas.

Pero, al llegar, sintió pereza de retomar su eterno trabajo. La sensación de libertad le había parecido deliciosa.

–Yo mismo llevaré sin falta estas manzanas a Euristeo –le dijo a

Hércules– si tú sostienes el firmamento durante unos pocos meses más.

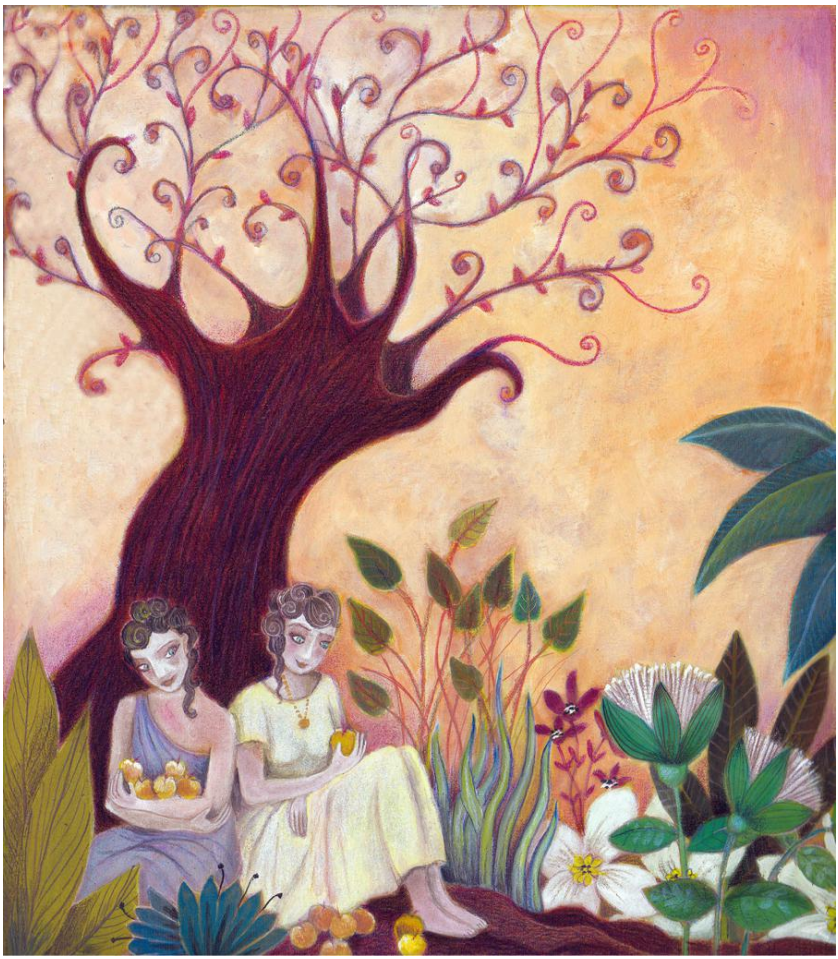
Hércules simuló que accedía, pero como Prometeo le había advertido que no debía aceptar oferta alguna de esa clase, decidió usar no su fuerza, sino su inteligencia.

–Está bien. ¡Qué remedio me queda! Tampoco es cuestión de dejar que el Universo se caiga. ¿Qué dirían los dioses?... Pero, le voy a pedir un favor: sosténgalo un momento nomás, mientras yo me pongo un almohadón en la cabeza. Atlas fue engañado fácilmente, dejó las manzanas en el suelo y volvió a ponerse el mundo sobre los hombros. Cuando se reconoció de nuevo en la posición en la que había estado durante tantos años, y cuando vio que Hércules agarraba las tres manzanas de oro y comenzaba a alejarse le gritó:

– ¡Eh! ¡Vuelva acá! ¡Vuelva acá!

–Sí –le dijo Hércules agitando la mano en un saludo–, cómo no, cualquier día de estos vuelvo a visitarlo. Hércules se alejó de Atlas con una despedida irónica, y marchó a culminar con su última misión. Más adelante, cuando recordara los doce trabajos que le había encargado Euristeo, Hércules llegaría a la conclusión de que ninguno de ellos había sido tan divertido como el de conseguir las manzanas. Al cabo de algunos meses, Hércules le llevó las manzanas a Euristeo, quien las devolvió a Hera por medio de Atenea, pues era ilegal que la propiedad de una diosa no estuviese en sus manos.

Después de culminar con su último trabajo, que fue sacar al perro Cerbero del Tártaro, de cuyo cuello salían tres cabezas, cada una de ellas con una cabellera de serpientes, Hércules consiguió lo que estaba buscando: la ansiada prudencia en el manejo de su carácter.



GLOSARIO

1. Atenea: Diosa griega hija de Zeus y Metis. Al nacer, sale completamente armada de la cabeza de Zeus. Diosa de la guerra justa y la inteligencia.

2. Atlas: Hermano de Prometeo. Zeus lo condena a sostener la bóveda celeste sobre su espalda.

3. Cultura: cultivo, acción de cultivar. En forma figurada: Sabiduría resultante de haber cultivado los conocimientos humanos. Podemos decir que todo lo que hace el ser humano, vestimenta, comidas, música, arte, costumbre, religión, otros… son cultura; por lo tanto todo ser humano es un ser de cultura.

4. Genealogía: Serie de progenitores y ascendientes de cada individuo. Puede ser también serie de progenitores y ascendientes de los dioses, semidioses y héroes en la mitología.

5. Hélade-Helenos: Nombre primitivo de Grecia //Griegos.

6. Helios: Dios del Sol.

7. Horas: Tres hijas de Zeus y Temis, hermanas de las Moiras. Divinidades de las estaciones, presiden su ciclo regular.

8. Mito: Narración situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico. Con frecuencia interpreta el origen del mundo o grandes acontecimientos de la humanidad.

9. Olimpo: Monte en cuya cima viven los dioses Olímpicos.

10. Prometeo: Titán hijo de Jápeto. Benefactor de los hombres. Al robar el fuego para beneficio de los seres humanos entra en conflicto con Zeus.

11. Símbolo-simbólico: imagen, figura con que materialmente o verbalmente se representa un concepto, una idea. // Perteneciente al símbolo o expuesto por él.

PROPUESTAS PARA INDAGAR

Las cuestiones filosóficas que se abordan pueden ser:

Cuestión ética: la ética es una rama filosófica que trata de la moral en tanto normas, y del análisis filosófico de sus principios. De acuerdo con la ética se plantean cuestiones tales como qué es lo correcto, qué son las normas y cuáles son sus fundamentos.

Cuestión lógica: disciplina de la filosofía que analiza el razonamiento, desde el aspecto de su estructura y no desde sus contenidos. Para distinguir cuándo son o no correctos.

Cuestión lógica-semiótica: en esta área se analizan los temas relacionados con el lenguaje en tanto herramienta indispensable del pensamiento. Porque pensamos por el lenguaje. Es por eso que se analizan las cuestiones del significado de los términos, los usos, funciones y formas del lenguaje, la ambigüedad y vaguedad de las palabras, la necesidad de la definición.

Cuestión gnoseológica: la gnoseología es la teoría filosófica por medio de la cual se analizan las cuestiones acerca del conocimiento; es por eso que también se la conoce como Teoría del conocimiento. Plantea interrogantes tales como ¿qué es conocer? ¿Es posible conocer? ¿Cómo conocemos? ¿Cuál es el límite de nuestro conocimiento?

Cuestión epistemológica: la epistemología es la rama de la filosofía que analiza específicamente los temas acerca del conocimiento científico, qué son las teorías científicas, su metodología y la validación de este tipo de conocimiento.

Cuestión antropológica: es la disciplina de la filosofía que piensa acerca del ser humano: ¿qué nos hace seres humanos? ¿Cuáles son nuestras características específicas? ¿Cómo nos definimos a nosotros mismos?

Cuestión estética: la estética es el área de la filosofía que reflexiona acerca del arte. Se ocupa de cuestiones como qué es el arte, qué es lo bello, cuáles son los criterios para establecerlo; si es la belleza una

cuestión subjetiva u objetiva, si está dada o es construida, qué provoca en los seres humanos.

Cuestión metafísica: la metafísica supone la reflexión acerca de la teoría del ser, qué es lo real, cómo se constituye lo real, cuáles son los diferentes niveles de ser, qué es el ser por ejemplo: Dios, alma, mundo.

Cuestión sociocultural: abordaje de la filosofía por medio del cual se piensa en los aspectos de la necesidad de organizarnos de forma social, ya que somos seres sociales y no meramente naturales, y en procesos históricos hacemos cultura. Reflexionamos, así, acerca de nociones tales como la diversidad cultural y los cambios culturales. En estas cuestiones podemos pensar nociones como la diversidad cultural y los cambios culturales.

Cuestión filosofía-política: en esta cuestión se analiza específicamente al ser humano en relación con las organizaciones sociopolíticas, su creación, instauración, sus conflictos y consecuencias a la hora de la aplicación de los sistemas sociopolíticos.

Cuestión filosofía de la religión: rama que reflexiona acerca de la religión, no sólo desde el análisis filosófico de la constitución de las religiones, sino que aborda los vínculos de los seres humanos con lo sagrado. Nos replanteamos qué es lo sagrado y cómo se constituye, cómo ordenamos nuestro universo simbólico desde lo sagrado y qué sucede con la desacralización.

Cuestión etológica: si bien no es una cuestión específicamente filosófica, la Etología –en tanto disciplina que estudia el comportamiento animal– nos brinda contenidos y preguntas acerca de la conducta que pueden abordarse desde lo filosófico, como son, por ejemplo, la problemática de la agresión y la violencia en los animales y los seres humanos.

LISTA DE IDEAS RECTORAS DE: Dédalo, el inventor que aprendió a volar

Primera parte

1. La admiración

2. La mirada

3. La genialidad

4. Inventar - Los inventos

5. Sentirse complacido

6. La habilidad - El ingenio - La inteligencia

7. La envidia y los celos

Segunda parte

8. Saber la verdad de una historia

9. La tristeza - La soledad

10. Los deseos

Tercera parte

11. La imitación

12. La relatividad y la subjetividad del tiempo

13. Estar feliz

14. Estar encerrado/a

15. El esfuerzo - La dedicación - La perseverancia

16. La unidad / El conjunto - Relación parte / todo

Cuarta parte

17. Los consejos - Cuidar al otro

18. La rabia

19. Querer lo que no corresponde

Primera parte

1. Idea rectora: La admiración

El rey Minos sentía admiración por Dédalo, y la construcción del laberinto no hizo más que acrecentar ese sentimiento.

Para los primeros filósofos, es la admiración el sentimiento que impulsa a las personas a comenzar a pensar y realizar su tarea intelectual. En este sentido, se relaciona con el hecho de maravillarse y asombrarse. En el caso de lo que provoca Dédalo, la admiración es una mirada particular en tanto genera asombro o sorpresa; es decir, es lo contrario a la indiferencia.

Ejercicio: ¿A quién admiras?

Cuestión antropológica

Elegir, sobre la base de las siguientes cualidades, aquellas personas por las que sientas admiración. Dar razones.

Cualidades	¿A quién?	¿Por qué?
a) La imagen corporal		
b) La fortaleza		
c) La seguridad		
d) La sinceridad		
e) La sensibilidad		
f) La inteligencia		
g) La creatividad		
h) La perseverancia		
i) El cuidado del otro		
j) El compañerismo		

2. Idea rectora: la mirada

Las estatuas que Dédalo crea tienen una expresividad tal que parecen tener vida; y fundamentalmente esto se percibe por la riqueza de la mirada.

Podemos concebir a la mirada como la apertura a la interioridad del otro; a quien puede acercarnos o de quien puede alejarnos. Es la que permite dar un lugar, reconocer, dar existencia. Pero la mirada no sólo nos permite descubrir rasgos del otro, también nos remite a nosotros mismos en tanto somos mirados.

Plan de diálogo-indagación: La mirada

Cuestión antropológica / ética

1- ¿Qué pueden expresar los ojos de una persona?

2- ¿Qué puede expresar la mirada de alguien?

3- ¿Cuál es la diferencia entre mirar los ojos y mirar la mirada de alguien?

4- ¿Qué miras? ¿Por qué?

5- ¿De qué cosas puedes darte cuenta cuando ves tu propia mirada?

6- ¿Te gusta cuando alguien te habla sin mirarte a los ojos? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

7- ¿Por qué razones una persona puede hablar sin mirar a los ojos?

3. Idea rectora: La genialidad

Dédalo es reconocido como genio en tanto es un especialista destacado en lo que hace, y esto genera la admiración de todos los atenienses.

Podemos reflexionar acerca de la noción de genio desde dos perspectivas: por un lado, sería aquel que realiza acciones ingeniosas; por otro, sería aquella persona que puede ver o pensar aquello sobre lo que sus contemporáneos no logran darse cuenta.

Plan de diálogo-indagación: Ser genio/a

Cuestión antropológica cultural / ética

1. ¿Puede una persona ser muy buena haciendo algo y así y todo no ser un genio?

2. ¿Puede a una persona costarle mucho hacer algo y así y todo ser un genio?

3. ¿Puede una persona ser ignorante y ser un genio?

4. ¿Puede una persona no saber ni leer ni escribir y ser un genio?

5. ¿Puede una persona ser muy mala e igual ser un genio?

6. ¿Puede una persona ser un genio y no saberlo?

7. ¿Qué es ser un genio?

Ejercicio: ¿Quiénes son genios?

Cuestión antropológica cultural

Nombrar personas reconocidas socialmente como genios en las siguientes disciplinas y dar las razones que consideres que justifican que esto sea así. Si no lo sabes, puedes investigarlo.

1. ..... es un genio en el fútbol porque .....

2. ..... es un genio en matemática porque .....

3. ..... es un genio en literatura porque .....

4. ..... es un genio en computación porque .....

5. ..... es un genio en política porque .....

6. ..... es un genio en escultura porque .....

7. ..... es un genio en astronomía porque .....

8. ..... es un genio en economía porque .....

9. ..... es un genio en música porque .....

10. ..... es un genio en cine porque .....

11. Tú mismo/a eres un genio/a en ..... porque .....

4. Idea rectora: Inventar-Los inventos

Talos, gracias a lo que había aprendido de Dédalo, inventó una gran cantidad de cosas: la sierra, el compás, la mesa para artesanos. A partir de lo que había aprendido, pudo dar un paso más allá y generar, idear, fabricar herramientas hasta ese entonces desconocidas.

El proceso de inventar algo es bastante complejo en tanto se combina lo conocido con la creatividad que permite superarlo. En algunas ocasiones, dicho proceso está ligado a la necesidad. Al mismo tiempo, podemos pensar las posibles similitudes y diferencias entre inventar algo o descubrirlo. Descubrir implica mostrar algo que existía y no podíamos ver o saber antes de su descubrimiento. Pero inventar es generar algo que no existía antes.

Ejercicio: Los inventos

Cuestión Antropológica / epistemológica

Pensar el mejor invento para la humanidad, según estos criterios:

El más: 1) Útil; 2) Ingenioso ; 3) Peligroso; 4) Interesante; 5) Increíble ; 6) Solidario

7) Altruista; 8) Egoísta 9) Dañino; 10) Inútil

5. Idea rectora: Sentirse complacido

Dédalo se sentía complacido al oír lo que se decía de él. Ser reconocido y hasta adulado le provocaba mucha satisfacción. Pero en los elogios que una persona prodiga a otra no siempre puede verse un reconocimiento sincero y profundo. Aquí reside la diferencia entre elogio y adulación. El elogio es la alabanza que se hace a alguien por sus méritos o talentos; mientras que la adulación implica decirle a otro lo que quien elogia cree que ese otro quiere escuchar. Al mismo tiempo, es interesante pensar la noción de estar complacido y ver si responde a una cuestión de orgullo, de soberbia, de autoestima, de reconocimiento o de imagen.

Plan de diálogo-indagación: ¿Cuándo nos sentimos complacidos?

Cuestión antropológica / ética

1- ¿En qué cuestiones sueles sentirte complacido/a con lo que haces? ¿Por qué crees que es así?

2- ¿Puede ser que alguien nunca se sienta complacido con lo que hace? ¿Por qué crees que es así?

3- ¿Qué personas suelen hacer que te sientas complacido/a por lo que hacen?

4- ¿Qué personas suelen hacer que te sientas complacido/a por lo que tú haces?

5- ¿Puede alguien sentirse complacido sin intervención de los demás?

6- ¿Hay alguna diferencia entre sentirse complacido/a y orgulloso/a? Dar razones.

7- ¿Hay personas a quienes el hecho de sentirse complacidas les genera soberbia?

8- ¿En qué se diferencian el orgullo y la soberbia?

9- ¿Puede alguien humilde sentirse complacido/a? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

10- ¿Puede alguien orgulloso sentirse complacido?

11- ¿Puede alguien soberbio sentirse complacido?

6. Idea rectora: La habilidad - El ingenio - La inteligencia

Luego de haber realizado algunos trabajos y de haber inventado varios elementos, Talos comenzó a ser considerado hábil, ingenioso e inteligente por los ciudadanos atenienses.

Intentaremos reflexionar sobre estos tres términos: habilidad, ingenio e inteligencia, luego de definir cada concepto. ¿Es la habilidad una capacidad que involucra al cuerpo más que a otras cosas? ¿puede desligarse de lo mental?; ¿es el ingenio un rasgo de la genialidad, o simplemente es una capacidad creativa?; ¿qué implica la inteligencia?, ¿qué criterios podemos pensar para definirla?

Ejercicio: Inteligencia y habilidad

Cuestión antropológica / epistemológica

Dadas las siguientes situaciones, indicar si se trata de una acción inteligente, hábil o ninguna de las dos.

	Inteligente	Hábil	Ninguna de las dos
a- Un artista pinta su obra maestra.			
b- Una arquitecta proyecta el diseño de una plaza.			
c- Un albañil construye una vivienda.			
d- Un adulto deja de fumar.			
e- Una niña resuelve un problema matemático.			
f- Un niño desarma un juguete.			
g- Una persona formula una pregunta sobre la diferencia entre amar y enamorarse.			
h- Dos niños arman una jugada estratégica en un partido de fútbol.			
i- Una niña formula una buena pregunta, precisa, con fundamentos, en clase de Historia.			
j- Una niña ubica en el mapa paralelos y meridianos.			
k- Una persona logra engañar con una computadora para robar dinero.			
l- Una persona descubre una manera de organizar a una comunidad.			
m- Un bailarín realiza una compleja coreografía.			
n- Un coro interpreta el Himno a la alegría.			

7. Idea rectora: La envidia y los celos

Dédalo comienza a sentirse ensombrecido por la fama de su sobrino Talos. Esto le provoca envidia y celos, y concluye en el confuso episodio que lleva a la muerte de Talos.

La envidia tiende, sobre todo, a ser considerada desde la perspectiva de la posesión de algo. Hay algo, ya sea material o no, que una persona posee y que otro quiere tener; y la imposibilidad de poseerlo lleva a ésta a desear que ese algo no sea poseído tampoco por el otro. En los celos de Dédalo parece jugarse más una falta no reconocida, un reclamo para ser reconocido en algo que se considera justo, siempre en contraposición al otro.

Plan de diálogo-indagación: ¡Cómo somos cuando sentimos envidia y/o celos?

Cuestión antropológica / ética

1. ¿Qué actitudes adopta una persona celosa?

2. ¿Puedes sentir envidia de alguien que no conoces?

3. ¿Puedes sentir celos de alguien que no conoces?

4. ¿Qué actitudes adopta una persona envidiosa?

5. ¿Qué preferirías? ¿Un amigo/a celoso/a o uno envidioso/a? ¿Por qué?

6. ¿Qué situaciones pueden hacer que una persona se ponga celosa?

7. ¿Son siempre malos los celos?

8. ¿Es siempre mala la envidia?

9. ¿Hay razones para sentir celos? ¿Hay razones para sentir envidia?

10. ¿Hay relación entre la envidia y el amor?

11. ¿Hay relación entre los celos y el amor?

Segunda parte

8. Idea rectora: Saber la verdad de una historia

La dificultad para determinar la responsabilidad de Dédalo en la muerte de su sobrino Talos nos ubica frente al problema de saber cuál es la verdad de la historia. Podemos pensar en la relación entre lo sucedido y lo contado o transmitido.

¿Qué indicios tenemos para saber cuándo una historia es verdadera? Un primer criterio interesante de analizar es la verosimilitud; es decir, ¿si una historia es creíble, es, por eso, verdadera? Y, por el contrario: ¿la dificultad para creer una historia la hace falsa?

Por otra parte, si nadie demostró la falsedad de una historia, ¿sería razón suficiente para considerarla verdadera? Intentaremos reflexionar sobre los criterios que nos permiten determinar la verdad de una historia.

Plan de diálogo-indagación: La verdad de una historia

Cuestión gnoseológica

1- ¿Qué elementos te ayudan a saber si una historia es verdadera?

2- Si una historia es verdadera, ¿todas sus partes deben serlo?

3- Si alguna parte de una historia no es verdadera, ¿la historia entera lo sería?

4- Si nadie demostró que una historia es falsa, ¿eso significa que es verdadera?

5- Si nadie demostró que una historia es verdadera, ¿significa eso que no lo es?

6- ¿Puede haber una historia poco creíble y que, sin embargo, sea verdadera? ¿Puedes pensar ejemplos?

7- ¿Puede haber una historia creíble y que no sea verdadera? ¿Puedes pensar ejemplos?

8- ¿Puede ser que una historia verdadera deje de serlo con el tiempo?

9- ¿Puede ser que una historia que no es verdadera se transforme en verdadera con el tiempo?

10- ¿Puede haber historias que no sean ni verdaderas ni falsas?

11- Si una historia es exagerada, ¿deja por eso de ser verdadera?

12- Si a una historia le falta una de sus partes o está incompleta, ¿deja por eso de ser verdadera?

9. Idea rectora: La soledad - La tristeza

Después de la muerte de su sobrino y de la condena social que sufrió como consecuencia de ella, Dédalo quedó triste y solo, por lo que resolvió emigrar a Creta.

Podemos pensar la soledad desde su doble perspectiva de situación no elegida, y por lo general penosa, que sería lo que le sucede a Dédalo; o, por el contrario, como espacio de decisión de vida en tanto ámbito de reflexión, de mirar hacia adentro como encuentro con uno mismo.

Podemos pensar acerca de la posibilidad de sentirnos solos en compañía de otros, y de sentirnos acompañados aún estando solos desde un punto de vista físico.

Ejercicio: La tristeza

Cuestión antropológica

Completar las siguientes oraciones eligiendo una palabra que reemplace la idea de tristeza.

• Cuando perder me provoca tristeza, me siento: descontento/a- desgraciado/a- desventurado/a

• Cuando el amor produce tristeza, genera: congoja - desconsuelo -

pena - dolor.

• Cuando me entristece una injusticia me siento: abatido/a - dolorido/a - engañado/a - indignado/a - impotente.

• Cuando la muerte me provoca tristeza, me siento: apesadumbrado/a-angustiado/a-acongojado/a-desesperado/a

10. Idea rectora: Los deseos

Dédalo sólo deseaba poder regresar a su tierra –a la que tanto extrañaba– al concluir con su tarea. Esto nos ubica frente a la tarea de reflexionar acerca de los deseos, de la dificultad que a veces tenemos para reconocerlos, y de las consecuencias que nos trae asumir aquello que deseamos.

Intentaremos ver en qué consiste esta fuerza movilizadora por excelencia que posee el ser humano. Buscaremos pensar si sólo puede analizarse en torno a la idea de la falta o si también puede ser pensado desde su carácter positivo, en tanto no se desea sólo aquello de lo que se carece, sino también aquello que nos potencia.

Ejercicio: El deseo

Cuestión antropológica

Determinar, en las siguientes situaciones, qué noción de deseo aparece y completar cada oración con uno de los siguientes conceptos:

anhela – quiere – ansía – espera- ambiciona – pretende – se le antoja – aspira- demanda

• Carlos tiene mucha sed y calor ..... una botella de gaseosa.

• María es muy inteligente y ..... ascender en su trabajo y llegar a jefa.

• Alfredo ..... ser presidente de la organización.

• Marcos..... que lo quieran todas las personas.

• Claudia..... ser tenida en cuenta.

• Claudio está convencido que ..... conocerse a sí mismo y ser buena persona.

• Clara ..... ser exitosa y ganar mucho dinero.

• Ester ..... todo el tiempo cosas distintas.

• David está muy preocupado ..... conseguir un trabajo digno.

Tercera parte

11. Idea rectora: La imitación

Ícaro no deja de imitar a su padre, busca hacer los trabajos como él y aprende copiándolo. Para Ícaro, Dédalo es su modelo a imitar.

A partir de esta situación, buscaremos pensar en los distintos modelos que aparecen a lo largo del crecimiento, y también en lo favorable y desfavorable que puede resultar para nosotros imitarlos. Analizaremos, también, los distintos modelos que se establecen socialmente.

Ejercicio: Pensando modelos

Cuestión antropológica

Dadas las siguientes personas, indicar: ¿qué aspectos, qué cualidades de cada uno de ellos crees tú que merecen ser consideradas como modelo?

• Tu papá

• Tu mamá

• Tu mejor amigo/a

- Un/a maestro/a
- Un/a abuelo/a
- Un/a hermano/a
- Un artista
- Un/a deportista
- Un/a científico/a

12. Idea rectora: La relatividad y la subjetividad del tiempo

Dédalo debe permanecer contra su voluntad en Creta y esto hace que el tiempo transcurra lentamente para él. Sin embargo, el nacimiento de su hijo Ícaro y los momentos que comienzan a compartir y disfrutar juntos hacen que todo comience a ser más sencillo. Para Dédalo cambia la concepción del tiempo; ahora todo transcurre con mayor rapidez. Entonces, ¿es posible que el tiempo dependa de nuestras maneras de percibirlo y sentirlo?

Plan de diálogo-indagación: El tiempo

Cuestión antropológica / metafísica / epistemológica

1- ¿Percibes de igual forma un mes de escuela que un mes de vacaciones en tu lugar favorito?

2- ¿Te resultan iguales cuatro horas en la escuela que cuatro horas en tu cumpleaños, jugando con amigos?

3- ¿Cuál de los dos períodos de tiempo te parece más extenso? ¿Por qué?

4- ¿El tiempo te parece más extenso o es más extenso?

5- ¿Pueden dos personas percibir el mismo tiempo de manera diferente? ¿Puedes pensar ejemplos?

6- ¿Puede pasar que el tiempo no transcurra siempre igual?

7- ¿Transcurre el tiempo de igual forma en todo y para todo lo que existe en el universo?

13. Idea rectora: Estar feliz

Dédalo se siente feliz al poder compartir su tiempo con su hijo Ícaro. Poder verlo crecer y aprender llena de felicidad al inventor ateniense.

¿Es posible establecer una diferencia entre la felicidad, la alegría, el bienestar y la dicha? ¿Puede haber felicidad aún en el dolor, la angustia y la tristeza? ¿Es la felicidad una suma de momentos aislados o un proceso continuo? ¿Responde al recorrido que se hace de un camino o a llegar a determinadas instancias? ¿Hay condiciones, necesarias aunque no suficientes; es decir, que no alcancen para lograr ser feliz? ¿Es justamente un logro, en tanto trabajo y esfuerzo o un acontecer, o ambos? Y, si vamos a un terreno social, ¿puede haber estructuras sociales que favorezcan la felicidad y otras que la cierren?; ¿en qué medida depende de las personas individualmente, y en qué medida depende del contexto o de las vinculaciones interpersonales? ¿Se generan, en la sociedad, «falsas» nociones de felicidad? Con los siguientes ejercicios intentaremos abordar algunos de estos interrogantes.

Ejercicio: ¿Qué es más?

Cuestión lógica / antropológica

Ordenar los siguientes conceptos en orden creciente. Dar razones.

a- Alegre – Contento – Feliz.

b- Sosegado – Próspero – Despreocupado

c- Cómodo – Tranquilo- Satisfecho

d- Radiante- Regocijado- Risueño

e- Dichoso – Afortunado- Gustos

14. Idea rectora: Estar encerrado

Dédalo es encerrado en el laberinto y luego queda prisionero en la propia isla de Creta. No hace falta para él estar en un espacio reducido, puesto que lo que hace que se sienta encerrado es la imposibilidad de abandonar la isla, tal como es su deseo.

Intentaremos reflexionar sobre las sensaciones y sentimientos que genera el encierro, y también sobre los criterios que podrían justificar o no la decisión de encerrar a alguna persona. ¿Es una decisión buena para la persona encerrada, en tanto esto fue consensuado por la comunidad? ¿Se encierra por miedo o por protección? ¿Aquel que es encerrado representa siempre una instancia de peligro social? ¿Cuál es el origen del encierro como castigo, y qué relación guarda con los ideales de la sociedad actual? ¿Hay alternativas de castigos que no impliquen el encierro? A su vez, buscaremos pensar formas de estar encerrado que no impliquen necesariamente encierros físicos.

Ejercicio: ¿Qué palabra eliges?

Cuestión lógica / antropológica

Elegir una palabra que represente la idea de encierro. Dar razones.

• Cuando estoy encerrado/a en mi pieza estoy: (encarcelado/a – separado/a- aislado/a – guardado/a).

• Cuando estoy encerrado/a en mis dudas estoy: (trabado/a – atrapado/a – agobiado/a).

• Cuando estoy encerrado/a en mis pensamientos estoy: (convencido/a – encaprichado/a – equivocado/a – reservado/a – reticente).

• Cuando estoy encerrado/a en mis sentimientos estoy: (preocupado/a – atado/a – ensimismado/a – angustiado/a – resguardado/a - retraído/a).

• Cuando estoy encerrado/a en mis ideas estoy: (equivocado/a – ofuscado/a – aislado/a – apartado/a – enajenado/a – abstraído/a - concentrado/a).

15. Idea rectora: El esfuerzo - La dedicación - La perseverancia

Dédalo y su hijo Ícaro se dedicaron con gran esmero al trabajo de construcción de las alas. Para realizar esta tarea no sólo se requería esfuerzo sino también constancia, por esta razón decimos que su tarea fue perseverante.

Buscaremos analizar las diferencias entre un esfuerzo puntual, uno ocasional y aquel que se realiza de manera persistente. Muchas veces, el esfuerzo no está dado en una actividad sino en la posibilidad de sostenerla durante el tiempo, y aquí aparecen las nociones de perseverancia y dedicación.

Ejercicio: Perseverar

Cuestión lógica

Completar las siguientes ideas:

a- En la escuela se necesita perseverancia para .....

b- En la amistad se necesita perseverancia para .....

c- En la niñez se necesita perseverancia para
.....

d- En la adolescencia se necesita perseverancia para
.....

e- En la adultez se necesita perseverancia para
.....

f- En el deporte se necesita perseverancia para
.....

g- En la familia se necesita perseverancia para
.....

h- En el trabajo se necesita perseverancia para
.....

i- En la vida se necesita perseverancia para
.....

j- En el amor se necesita perseverancia para
.....

16. Idea rectora: La unidad/el conjunto - Relación parte/todo

Dédalo decide juntar plumas para lograr llevar a cabo su invento: las alas que le permitirán volar; así es que, pluma por pluma, llega a armarlas. A partir de esta idea intentaremos reflexionar acerca de las relaciones entre las partes y el todo, y las unidades y el conjunto. Si una parte o una unidad presentan una característica, ¿podemos darle esa misma característica al todo o al conjunto? Y si el todo (o conjunto) posee alguna cualidad, ¿obliga a cada una de sus partes o unidades a tenerla?

Ejercicio: Relación parte-todo

Cuestión lógica

Determinar cuáles de las siguientes relaciones parte-todo son correctas y cuáles no lo son. En cada caso, piensa en las razones que justifiquen tu decisión.

1- El tractor debe ser muy liviano, porque este tornillo –que forma parte de él– es muy liviano.

2- El equipo de fútbol jugó muy bien este fin de semana, de modo que Carlos, que es parte del equipo, debe de haber jugado muy bien.

3- El transformador del televisor dejó de funcionar, de modo que el televisor dejó de funcionar.

4- Juan tiene enfermo el pulmón derecho, de modo que es Juan el que está enfermo.

5- Este libro es muy interesante, de modo que cada una de sus páginas es muy interesante.

6- Si Argentina es un país muy emprendedor y Alberto es argentino; Alberto es muy emprendedor.

Cuarta parte

17. Idea rectora: Los consejos - Cuidar al otro

Dédalo aconseja a su hijo Ícaro acerca de cómo volar. En estos consejos aparece el intento del padre por cuidar a su hijo. A partir de esta idea, los invitamos a reflexionar sobre los consejos y el cuidado. ¿Qué fin persigue aquel que aconseja? ¿Pueden ser los consejos una forma de intromisión? Por otra parte, ¿qué implica cuidar a una persona? ¿Cómo se diferencia el cuidado de la sobreprotección, y de la vigilancia o el control? Intentaremos dilucidar estos y otros interrogantes a partir de esta idea rectora.

Ejercicio: ¿Quiénes pueden dar consejos?

Cuestión ética

Determinar si estás de acuerdo en que las siguientes personas puedan dar consejos. Justifica tu respuesta.

a- Una mamá a su hijo/a.

b- Un papá a su hijo/a.

c- Un docente a un alumno/a.

d- Un/a alumno/a a un docente.

e- Un/a hijo/a a sus padres.

f- Un/a anciano/a a un niño/a.

g- Un analfabeto a un estudiante.

h- Un albañil a una arquitecta.

i- Un desocupado a un trabajador.

j- Una jefa a su empleada.

k- Una empleada a su jefe.

l- Una persona pobre a un gobernante.

m- El pueblo a sus gobernantes.

18. Idea rectora: La rabia

Los dioses sienten rabia al observar el desafío que supone la actitud de Dédalo e Ícaro al estar volando, y consideran necesario castigarlos, también como manera de dar un ejemplo.

Las divinidades griegas tienen la particularidad de experimentar emociones y sentimientos muy humanos, como por ejemplo rabia, enojo, cólera, ira, furia. Y esto nos permite pensar la relación entre las emociones y los seres humanos. Estas emociones muchas veces son vivenciadas de manera inevitable, y surge la sensación de estar poseídos por ellas. Es decir que, al menos aparentemente, estas emociones nos aprisionan, nos tienen; anulan nuestra capacidad racional, y nos llevan a actuar de maneras muchas veces impensadas por nosotros. Por otra parte, buscaremos diferenciar las emociones de los sentimientos, considerando a las primeras más como una reacción, un estado momentáneo y a los sentimientos como una construcción sostenida y estable en el tiempo.

Ejercicio: La rabia es como...

Cuestión lógica / antropológica

Completar las siguientes oraciones:

a- Si la rabia fuese un animal, sería...

b- Si la rabia fuese un objeto, sería...

c- Si la rabia fuese un dibujo animado, sería...

d- Si la rabia fuese un número, sería...

e- Si la rabia fuese una parte de mi cuerpo, sería...

19. Idea rectora: Querer lo que no corresponde

Los dioses castigan a Dédalo e Ícaro por desear lo que no les corresponde. El inventor griego y su hijo han querido ser lo que no eran, lo que les estaba prohibido. La capacidad de volar es un atributo específico de los dioses y estos no están dispuestos a permitir que los humanos obtengan una de sus cualidades exclusivas. Con esta idea buscaremos analizar qué es lo que lleva a las personas a desear aquello que no les corresponde, o que podría afectarlos, o incluso dañarlos.

Plan de diálogo-indagación: Los pedidos

Cuestión antropológica cultural

1- ¿Pides a veces cosas que no corresponden?

2- ¿Puedes dar ejemplos?

3- ¿Por qué crees que las pedís, si sabes que no corresponden?

4- ¿Conoces las razones por las que no debes pedirlas?

5- ¿Por qué pedimos cosas que sabemos que no deberíamos pedir?

6- ¿Quién se equivoca en estos casos? ¿El que pide las cosas que no corresponde o el que las concede?

7- ¿Si alguien te concede algo que pediste y no te correspondía, te está cuidando?

8- ¿Qué razones tendría alguien para conceder a otros pedidos que no les corresponden?

PROPUESTAS PARA INDAGAR

LISTA DE IDEAS RECTORAS DE: El laberinto, Teseo y el minotauro

Primera parte

1. Ser hijo/a único/a

2. La heroicidad - La valentía

3. El peligro - Estar seguro/a

4. El enojo

5. Las desgracias

6. La capacidad de perdonar

7. La mediación

8. Ser fuerte, sano/a y hermoso/a

9. La venganza - El castigo

10. El compromiso - Los pactos

11. El azar

Segunda parte

12. El laberinto

13. El dolor - La muerte

14. El sacrificio

15. El amor

16. La empatía – Sentir pena, lástima y compasión

17. Noción de límite, finitud e infinitud

18. La violencia - Las peleas

19. Animales mitológicos

Primera parte

1. Idea rectora: Ser hijo/a único/a

Teseo se propone a sí mismo como parte del tributo que obligatoriamente debe cumplir Atenas cada nueve años para con el rey de Creta. Egeo, su padre, no quiere enviarlo, porque se trata de su único hijo, pero éste siente que es su obligación como primogénito del rey.

Su padre protesta porque, al ser entregado Teseo como tributo, lo perdería para siempre. Ese vínculo padre-hijo era, en cierto sentido, único, singular, justamente porque Teseo era hijo único. Por lo tanto, los invitamos a reflexionar acerca de las características particulares de esta relación.

Plan de diálogo- indagación: Ser hijo único

Cuestión antropológica / cultural

1. ¿Qué ventajas y qué desventajas podría tener ser hijo/a único/a? ¿Por qué?

2. ¿Qué ventajas y desventajas puede significar tener un único hijo?

3. ¿Te gustaría ser padre o madre de un único/a hijo/a? ¿Por qué?

4. ¿Qué razones darías para no tener un sólo hijo/a?

5. ¿Ser único/a hijo/a, implica más responsabilidad para con los padres?

6. ¿Cuando son varios hermanos/as, la responsabilidad para con los padres, se divide?

7. ¿Piensas que los padres tienen un afecto especial para con su hijo/a único/a?

2. Idea rectora: La heroicidad – La valentía

En el relato, Teseo es presentado como un gran héroe, debido a la cantidad de aventuras y terribles peligros vividos. Teseo nos muestra su valor, al pedirle a su padre que lo envíe al palacio de Minos con la intención de derrotar al Minotauro y regresar.

La valentía nos puede mostrar la necesidad del esfuerzo para realizar nuestros comportamientos, en este caso, actos heroicos.

Podemos observar que Teseo es un héroe en los dos sentidos del término: hijo de una divinidad y de un humano, así como persona reconocida por sus hazañas, virtudes y actos heroicos. También se destaca el comportamiento de Ariadna, valeroso y heroico, porque ayuda a Teseo aun cuando esto significa ir en contra de lo establecido por su padre.

Ejercicio: La heroicidad

Cuestión ética

Indicar si las siguientes actitudes se corresponden o no con la conducta de un ser heroico, o bien si no puedes indicar con precisión, completa la columna de los signos de interrogación.

La heroicidad es…

	Sí	No	¿?
No tener miedo			
Sentir miedo y actuar			
Tener valor			
Emocionarse			
Asumir riesgos			
Ser prudente			
Asumir las responsabilidades			
Expresar las emociones			
Ocultar las emociones			
Actuar sin medir las consecuencias			
La capacidad de entrega			
Sacrificio			
Asumir los desafíos			
Servicio			
Ser recordado			
Querer perdurar en la memoria de otros			
Estar convencido de un ideal			

3. Idea rectora: El peligro - Estar seguro

Teseo nos da muestra de su heroicidad, porque se enfrenta al peligro, pero estos enfrentamientos tienen una finalidad, un para qué, es decir, se enfrenta al peligro pero con un sentido. Ariadna también nos demuestra su valentía al enfrentarse al peligro de ayudar a Teseo, en contra de los designios de su padre. Entonces podemos oponer el hecho de asumir el riesgo de correr peligros con un sentido, frente al de estar seguros, cómodos.

Pero también vemos que en el relato surge la idea de estar seguro, como una actitud de buscar la fortaleza interior y la seguridad acerca de aquello que se quiere realizar.

Plan de diálogo-indagación: Sentirse seguro

Cuestión antropológica

1. ¿Hay algún lugar en el que te sientas seguro/a? ¿Por qué?

2. ¿Puede un lugar que no te hacía sentir seguro/a transformarse en un lugar seguro?

3. ¿Puede un lugar seguro transformarse en uno inseguro?

4. ¿Qué tiene que tener un lugar para que te sientas seguro/a cuando estás en él?

5. ¿Hay situaciones en las que te sentís seguro/a? ¿Cuáles? ¿Por qué?

6. ¿Hay personas que te ayudan a sentirte seguro/a?

7. ¿Haces sentir seguro/a a algunas personas? ¿Cómo?

8. ¿Es posible que estés en un lugar que no te da seguridad pero con personas que sí te hacen sentir seguro/a?

9. ¿Es posible que estés en un lugar seguro/a pero con personas que no te dan seguridad?

4. Idea rectora: Estar enojado/a

En el relato vemos que el rey Minos declara la guerra a partir del enojo que le provoca la muerte de su hijo. El enojo es un cambio en el ánimo de una persona que provoca la ira contra algo o alguien. Son sinónimos de este término enfado, ira, molestia, pesar. ¿Puede el enojo mostrar aspectos personales que en otras situaciones hubieran quedado ocultos? O bien, ¿el enojo puede alterar aspectos del carácter?

¿Qué sucede cuando nos enojamos? Es interesante pensar en esto debido a la dificultad que aparece, al estar enojados, para encontrar la serenidad, tanto en cuanto a lo personal como a lo social.

Ejercicio: ¿Qué me provoca?

Cuestión antropológica

Seleccionar aquellos sentimientos y sensaciones que te provoque el enojo. Dar razones.

Cuando estás enojado/a estás:	Sí	No	Razones
Triste			
Furioso/a			
Silencioso /a			
Gritón/gritona			
Ensimismado/a			
Callado / a			
Pensativo / a			
Insoportable			
Intolerante			
Desorientado/a			
Caprichoso/a			
Molesto/a			
Indiferente			
Cansado/a			

5. Idea rectora: Las desgracias

Los atenienses viven múltiples desgracias a partir de la guerra declarada por el rey Minos. Las desgracias se nos presentan como suerte adversa, o caso adverso, funesto, así también como la pérdida de gracia o favor.

Diferentes vivencias nos asaltan frente a una desgracia: podemos sentir impotencia, bronca, o bien podemos sentirnos desvalidos frente a una situación de este tipo. Esto, que se plantea como inevitablemente adverso, los griegos lo soportan por largo tiempo. De los acontecimientos que nos rodean, muchos, tanto de origen natural como social, son sumamente desgraciados. Es por esto que nos parece importante analizar juntos qué son las desgracias.

Plan de diálogo-indagación: Las desgracias naturales y sociales

Cuestión sociopolítica / antropología cultural

1. ¿Qué características debe tener una desgracia para ser catalogada de natural? ¿Y de social?

2. ¿En cuál de las dos desgracias consideras que es menos difícil la reconstrucción? ¿Por qué?

3. ¿Podría ocurrir que una desgracia natural genere una social? ¿Puedes dar ejemplos?

4. ¿Podría ocurrir que una desgracia social genere una natural? ¿Puedes dar ejemplos?

5. ¿Puede haber causas sociales de desgracias naturales?

6. ¿Puede haber causas naturales de desgracias sociales?

7. ¿Puede una desgracia no ser ni natural ni social? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

6. Idea rectora: El perdón-La capacidad de perdonar

Los atenienses buscan el perdón por el asesinato del hijo del rey Minos, como una forma de poder ir encontrando el camino hacia la paz.

En este contexto, las culpas y el perdón no son entendidos desde una noción personal, individual, sino que todos los atenienses, como grupo, deben ser perdonados por la falta cometida, más allá de que ninguno de ellos hubiera sido el responsable personal de ese asesinato.

La capacidad de perdonar está relacionada con qué puede o no ser perdonado, qué puede o no ser digno de perdón. En este contexto, Minos ¿debería perdonar la muerte de su hijo? Intentaremos reflexionar sobre estos temas.

Plan de diálogo-indagación: El perdón

Cuestión antropológica/ ética

1. ¿Puedes perdonar a alguien sin olvidarte? ¿Siempre que perdonas olvidas?

2. ¿Puede ocurrirte que perdones a alguien, olvides lo que te hizo, y que luego de un tiempo, vuelvas a recordarlo?

3. ¿Qué cuestiones te impedirían llegar a perdonar?

4. ¿Qué cuestiones te ayudarían a lograr perdonar?

5. ¿Qué consideras conveniente hacer para conseguir el perdón de alguien a quien quieres?

6. ¿Puede ser perdonado todo? ¿Qué cuestiones nunca perdonarías? ¿Por qué?

7. ¿Hay cosas que no te perdonas a ti mismo? ¿Qué harías para perdonarte tú mismo?

8. ¿Hay formas en que se nos exige «pagar» (realizando o haciendo o diciendo) para ser perdonados?

9. ¿Hay formas de venganza que se justifican o toleraran para lograr ser perdonado?

10. ¿Hay venganzas que te ayudan a perdonar?

11. ¿Qué es perdonar?

7. Idea rectora: La mediación

El rey Minos acepta a la delegación de atenienses y establece condiciones para establecer la paz. Pero ¿establece una negociación o una mediación con ellos?

La mediación es el procedimiento en el que un mediador propone una solución a las partes en conflicto, pero sin imponerla, que es lo mismo que sucede con el arbitraje. Es decir, se relaciona con la acción de mediar, que comprende algo similar a «llegar a la mitad» de algo, interponerse entre los contendientes para procurar reconciliarlos.

Cuando se negocia, lo que se procura hacer es comerciar, ya sea comprando, vendiendo o permutando. Se intenta conducir algún asunto hacia su resolución más favorable, atendiendo más a los intereses de una de las partes que a los de ambas. Partiendo de estas aclaraciones, ¿qué es lo que establece el rey Minos?

Ejercicio: Acciones y objetos

Cuestión ética/ social

Unir las siguientes acciones con los objetos en los que debería recaer la acción. Pensar los criterios y justificar.

1. Mediar.	a. Pelear con un amigo.
2. Negociar.	b. Un juez que dicta sentencia.
3. Repartir de forma igualitaria.	c. Un árbitro de fútbol que sanciona una falta
4. Repartir equitativamente.	d. Un gobierno otorga subsidios a los más necesitados.
5. Repartir a cada uno lo que le corresponde.	e. El ingreso a la universidad es más sencillo para los jóvenes de menores recursos.
6. Conmutar.	f. Una amiga decide hablar con dos amigas que están peleadas entre sí.
7. Favorecer.	g. Un gobierno otorga subsidios a sus partidarios políticos.

8. Idea rectora: Ser fuerte, sano/a y hermoso/a

Otra de las condiciones que impone el rey Minos para el sacrificio de los siete muchachos y las siete muchachas, es que estos sean fuertes, sanos y hermosos.

Estas condiciones, la fortaleza, la salud y la hermosura, nos sugieren la idea de perfección, totalidad, de aquello que está completo, y más si a todo esto le sumamos la idea de la juventud.

En este contexto, estas cualidades generan un mayor contraste, ya que estos jóvenes serán entregados para el sacrificio.

Plan de diálogo-indagación: La salud, la fuerza y la hermosura

Cuestión estética / antropológica

1. ¿La salud es ausencia de enfermedad, o de malestares psicológicos y espirituales?

2. ¿Es la salud la ausencia de malestares físicos?

3. ¿Es la salud un estado de equilibrio?

4. ¿Puede la fuerza ser física? Dar ejemplos.

5. ¿Puede la fuerza ser interior? Dar ejemplos.

6. ¿Puede alguien fuerte convertirse en débil? ¿Y alguien débil convertirse en fuerte?

7. ¿Podemos ser fuertes y débiles al mismo tiempo, pero en aspectos diferentes?

8. ¿La hermosura es armonía? ¿La hermosura es equilibrio?

9. Idea rectora: La venganza - El castigo

El rey Minos establece la condición del pacto con los atenienses, persiguiendo dos objetivos: castigar a los atenienses y vengar la muerte de su hijo.

¿Es castigo lo que impone el rey Minos, como una forma de mortificar, afligir y de imponer la pena a los que han cometido un delito o una falta? ¿O bien es una forma de satisfacción o desquite del daño que le fue provocado por la muerte de su hijo? Este castigo que impone el rey Minos, ¿podría ser entendido como correctivo? ¿Se puede establecer la venganza como legítima?

Ejercicio: Venganza

Cuestión ética

Determinar cual de las siguientes actitudes responden a la idea de venganza y cuales no. Fundamentar.

	Es venganza	**No es venganza**	**¿?**
1. Carla le hace ver a su amiga lo mal que la hizo sentir al insultarla			
2. Fernanda no le cuenta más un secreto a su amiga porque la última vez que lo hizo ella lo divulgó.			
3. Carlos, intencionalmente, le explica mal un problema de matemática a Joaquín, porque éste le había enseñado mal un ejercicio de lengua.			
4. María no le habla a Juan porque está enojada.			
5. Un ladrón es condenado a cinco años de prisión por un juez de su país.			
6. Marcos le pega a Francisco porque este le había pegado.			
7. Un policía mata a un delincuente en un destacamento policial, porque había matado un policía en la calle.			
8. Un avión de un país arroja una bomba y mata cien personas en una ciudad de otro país, porque ambos países están en guerra.			
9. En una guerra, un avión arroja una bomba y mata cien soldados del enemigo.			

10. Idea rectora: Los compromisos - Los pactos

Frente al pedido de los atenienses de abandonar la lucha, el rey Minos establece una condición para formalizar el pacto: el compromiso de que el pueblo de Atenas le enviara cada nueve años un grupo de siete muchachos y siete muchachas, que deberían entrar al tenebroso Laberinto construido por Dédalo, y tratar de salir sin ser devorados por el Minotauro.

Podemos analizar que en este pacto - acuerdo, el rey Minos presenta un lugar de dominio, que le permite establecer a él solo las condiciones. La otra parte se ve en la situación de tener que acatar o bien continuar en la situación de guerra que quiere abandonar. Por esto, los atenienses toman el compromiso de acceder a los pedidos, es decir, contraen una obligación, no sólo desde el punto de vista personal, sino como ciudadanos. En este contexto, no hay convenio entre dos posturas resuelto por jueces o árbitros, sino que una de las partes, en un rol de dominio, establece las condiciones.

Ejercicio: Comprometiéndonos

Cuestión ética

De la siguiente lista de cuestiones ¿cómo ordenarías jerárquicamente el compromiso con ellas?

• el conocimiento

- los padres
- los amigos
- los hermanos/as
- los familiares
- las mascotas
- los objetos
- los recuerdos
- el presente
- el futuro
- el pasado
- la pareja

- la humanidad
- la política
- la educación
- lo espiritual
- el deporte
- la belleza
- uno mismo
- el otro que sufre
- la profesión
- los hobbies
- el placer

- el éxito

- la moda

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25

11. Idea rectora: El azar

Los catorce jóvenes, siete varones y siete mujeres, entregados como tributo al Minotauro como condición de paz impuesta por el rey Minos eran elegidos por medio de sorteos. Esto nos muestra lo azarosa que resultaba la elección.

Por azar podemos entender casualidad, contingencia, eventualidad; todas estas nociones se contraponen a la idea de lo predecible, lo causal, lo necesario.

Al mismo tiempo, podríamos reflexionar si los atenienses elegían a los jóvenes de esta manera como una forma de ser justos o imparciales. ¿Qué beneficios supone la elección por azar? ¿Qué perjuicios sufrimos o a qué renunciamos al tomar esta decisión?

Plan de diálogo-indagación: ¿Qué es el azar?

Cuestión epistemológica / metafísica

1. ¿Es el azar la imposibilidad del ser humano de conocer todas las líneas de causalidad?

2. ¿Es, acaso, lo que sucede azarosamente, lo que sucede por necesidad?

3. ¿Es el azar la respuesta frente a lo que no podemos saber?

4. ¿Es posible el azar en nuestras vidas?

5. ¿Es posible el azar en nuestro curso?

6. ¿Es posible el azar en nuestra ciudad?¿Y en nuestro país?

7. ¿Es posible el azar en la naturaleza? ¿Y en el universo?

Segunda parte

12. Idea rectora: El laberinto

Minos le pide a Dédalo, un gran artista, que construya un palacio enorme, lleno de recovecos, del cual sea imposible salir. Este palacio, lugar de morada del Minotauro, es un laberinto.

El laberinto es una construcción problemática, en tanto los caminos se entrecruzan y pueden llevarnos a un lugar no deseado; además, hay pocos recorridos que conducen a la salida. Encontrar alguno de estos recorridos sería una manera de encontrarle la solución.

Podemos utilizar la figura del laberinto para pensar sobre nuestros recorridos mentales y emocionales. ¿Por qué nosotros mismos podemos convertirnos en un laberinto?

Plan de diálogo-indagación: Diferentes laberintos

Cuestión gnoseológica / antropológica

Un laberinto es una construcción de paredes y aberturas; caminos que permiten circular y otros que se cortan. Teniendo en cuenta esto, pensar:

1. ¿Cómo sería un laberinto de ideas?

2. ¿Qué clase de ideas serían las paredes y cuáles las aberturas?

3. ¿Hay algunas ideas que serían los caminos a ninguna parte?

4. ¿Hay alguna idea que sería como el hilo de Ariadna?

13. Idea rectora: El dolor - La muerte

Teseo debe enfrentarse al dolor y a la posibilidad de la muerte. Se ve sometido a sufrimientos emocionales, físicos y espirituales. Por un lado, podemos indagar el sentido del sufrimiento y el dolor. El ser humano ha buscado respuestas al sentido del dolor como un intento de darle una justificación a lo que aparece en una primera mirada, como un sinsentido absoluto. ¿Es necesario padecer ciertos sufrimientos y/o dolores? Por otra parte, la muerte es la situación límite por excelencia; la posibilidad de morir nos ubica a los seres humanos frente al problema de la finitud y nos obliga a reflexionar sobre el sentido de su vida.

Plan de diálogo-indagación: La muerte

Cuestión antropológica / ética / metafísica

1. ¿Qué sentimientos puedes asociar con la muerte?

2. ¿Por qué consideras que genera tanto dolor la muerte de un ser querido?

3. ¿Puede haber una muerte que no nos genere tristeza?

4. ¿Cómo crees que podrías ayudar a alguien que ha sufrido la

muerte de un ser querido?

5. ¿Por qué crees que hay personas a las que no les gusta hablar acerca de la muerte?

6. ¿Por qué crees que hay personas a las que les gusta ver muertes por televisión?

7. ¿Es la muerte algo malo o algo bueno? ¿Por qué?

14. Idea rectora: El sacrificio

Como parte del castigo impuesto a los atenienses, un grupo de jóvenes debía sacrificarse por su ciudad, para así cumplir el pago del tributo.

La noción de dar la vida por el bien de una nación o un ideal es una de las concepciones más radicales de la noción de sacrificio. Sin embargo, podemos pensar esta idea desde otras perspectivas. Por ejemplo: ¿puede alguien obligar a otra persona a realizar un sacrificio? ¿Puede alguien realizar un sacrificio porque se siente obligado a hacerlo? Si te sacrificaste por alguien, ¿esta persona queda en deuda con vos?

Ejercicio: Personas y ¿sacrificios?

Cuestión antropológica / social

Indicar de acuerdo a tu parecer si las siguientes personas, se sacrificaron o no y por qué.

	Sí	No	¿Por qué?
Sócrates			
Cristo			
Gandhi			
Buda			
Martin Luther King			
Teresa de Calcuta			
San Pedro			
Juana de Arco			
Che Guevara			
Nelson Mandela			
El sargento Cabral			

15. Idea rectora: El amor

El amor de Ariadna por Teseo es el que posibilita la salvación del héroe. Intentaremos reflexionar sobre esta cuestión filosófica tratando de responder algunos interrogantes que surgen cuando nos acercamos al tema: ¿qué implica amar? ¿Es una suma de instantes o es una continuidad vital? ¿Podemos equiparar el amor al deseo?

¿Puede ser perjudicial el amor? ¿Se puede amar pasivamente? ¿Se puede amar sin ser amado? Estos interrogantes son algunos de los tantos que pueden surgir al intentar reflexionar sobre este tema.

Ejercicio: ¿Qué es el amor?

Cuestión antropológica

Teniendo en cuenta al amor como vínculo entre personas, completar el siguiente ejercicio.

El amor es...	**Necesariamente**	**No necesariamente**	**¿?**
sentirse a gusto con alguien			
sentirte contento cuando estás con alguien			
sentir dolor frente al dolor del otro			
sentir alegría frente a la alegría del otro			
crecer junto con el otro			
jugar con el otro			
necesitar a la otra persona			
respetar las diferencias entre nosotros			
aprender de las diferencias del otro			
cuidar de la otra persona			
sentirse cuidado			
cuidar de uno mismo frente a la otra persona			
sentir confianza			
compromiso			
desplegar junto al otro la riqueza de lo que somos			
potenciar las posibilidades del otro			
admirar al otro			
pasarla bien con el otro			
depender del otro			
sentir placer, junto al otro			
sentir pasión con el otro			
sentir pasión por el otro			
desear al otro			

16. Idea rectora: La empatía - Sentir pena, lástima y compasión

Ariadna sintió pena por Teseo y esto generó en ella un vínculo empático con él. En este sentido, la pena se asemeja a la idea de compasión, poder sentir con el otro; ponerse en el lugar del otro. En este caso, Ariadna pudo ponerse en el lugar de Teseo y esto le permitió salvarle la vida.

Podemos –como le sucedió a Ariadna– sentir pena, pero hay otros sentimientos cercanos, aunque de muy distinta raíz: la lástima y la compasión. Intentaremos pensar también sobre la empatía, la apatía y la simpatía; entendiendo la empatía como una proyección afectiva, como la capacidad de ponerse en el lugar del otro. La apatía sería, en este sentido, la incapacidad de ponerse en el lugar del otro; y la simpatía está relacionada con la idea de compasión, es la participación de una persona en la emoción de otra.

Ejercicio: ¿Cuándo somos empáticos?

Cuestión ética

Determinar en cual de las siguientes situaciones hay empatía, apatía o simpatía.

Situación	Empa-tía	Simpatía	Apatía	¿?
Carla le explica un tema que no entiende a Celeste aunque no son amigas, porque sabe lo que significa no entender algo.				
Un soldado cura a otro soldado enemigo.				
María sonríe cuando Julia le dice a la maestra lo mismo que ella piensa.				
Marcelo pasa frente a chicos pobres y, si bien se entristece, decide seguir caminando.				
Manuela hace un comentario hiriente sobre el cuerpo de su amiga, sabiendo que esto la entristece.				
Marcos le pega un puntapié a un sapo.				

17. Idea rectora: Noción de límite, finitud e infinitud

Si bien un laberinto es una construcción con límites, por su misma estructura, la imposibilidad de reconocer los lugares dentro de él puede hacerlo aparecer como algo finito pero ilimitado. Esta idea nos permite pensar sobre las nociones de límite en relación con lo finito y lo infinito.

Plan de diálogo-indagación: Los límites

Cuestión ética / antropológica

Contestar las siguientes interrogaciones e indicar ejemplos y contraejemplos.

1. ¿Es el límite una norma?

2. ¿Siempre el límite es negativo? ¿Puede el límite ser positivo?

3. ¿Puede el límite ayudarme a realizar cosas que sin él no haría?

4. ¿Puede el límite constituirse como posibilidad de otras cosas?

5. ¿Se puede jugar sin ningún límite? ¿Y sin ninguna norma?

6. ¿Se puede conocer sin ningún límite?

7. ¿Pueden los límites variar de acuerdo a las personas y su contexto?

8. ¿Pueden los límites modificarse en diferentes lugares y tiempos?

9. ¿Existe la libertad sin límites?

10. ¿Puede la libertad elegir sus propios límites?

11. ¿Se puede amar sin ningún límite?

12. ¿Se puede educar sin ningún límite?

13. ¿Se puede vivir sin ningún límite?

18. Idea rectora: La violencia - Las peleas

Teseo es sometido a diversas situaciones violentas, y él mismo ejerce la violencia en su pelea con el Minotauro.

Podemos pensar si la violencia es «natural» en el ser humano; es decir, si nace con él o si se adquiere en la cultura a medida que vamos creciendo. Nos parece importante, en estos tiempos, reflexionar sobre el origen y fundamento de la violencia, y analizar si hay o no situaciones en las cuales podría haber un uso justificado de ella.

Ejercicio: Las situaciones y la violencia

Cuestión sociocultural / ética

Determinar si las siguientes situaciones aplican una violencia justificada, no justificada o si no es violencia.

Situación	Violencia justificada	Violencia injustificada	No es violencia
Como Carlos no entiende la tarea, la maestra le grita.			
La policía golpea a quien intentaba entrar en tu casa.			
Mateo le pega una fuerte patada a Carlos en un partido de fútbol.			
Alfredo le pega una trompada a Héctor porque éste lo insultó.			
Marisa decide robar porque no tienen para que coman sus hijos.			
La maestra les grita a los alumnos que se estaban portando mal.			
Un hombre mata a un animal para comerlo			
La policía reprime una manifestación de protesta social.			
En la clase de historia, el profesor no le da la palabra a quien no piensa como él.			

19. Idea rectora: Animales mitológicos

La Sirena, ser femenino mitad pez, mitad mujer; la Esfinge, rostro de mujer, cuerpo de león y alas de ave; el Centauro, torso humano y cuerpo de caballo; y el Minotauro, mitad hombre mitad toro, son ejemplos de algunos seres mitológicos griegos.

Al plantear la riqueza del mito, que incorpora en sus relatos la complejidad del mundo de los dioses, de los seres humanos y de los animales de manera integrada y en un dinamismo permanente, creemos fundamental reflexionar sobre estas construcciones culturales, religiosas, tendientes a dar explicaciones acerca de diferentes aspectos de la realidad. Asimismo, podemos preguntarnos: ¿qué nos dice acerca de los griegos la creación de los animales mitológicos?

Ejercicio: Animales mitológicos

Cuestión antropológica - cultural

Unir a cada animal mitológico con su correspondiente caracterización.

Las sirenas	Mitad hombre, mitad cabra y cola de caballo.
La Esfinge	Perro de tres cabezas
El Minotauro	Ser semejante a un león, con una cabeza de cabra en la espalda y una serpiente que escupe fuego en la cola.
La Hidra	Mitad pez, mitad mujer.
Cerbero	Rostro de mujer, cuerpo de león y alas de ave.
Quimera	Cabeza de toro, cuerpo de caballo.
Centauro	Torso humano, cuerpo de caballo.
Sátiro	Serpiente de agua de nueve cabezas.

Propuestas para indagar

LISTA DE IDEAS RECTORAS DE: La fuerza de Hércules

Primera parte

1. La fuerza

2. El poder

3. La inmortalidad

4. La educación - Los maestros/as

5. El carácter

6. La obediencia

7. Las dudas

8. La popularidad

9. Los trabajos

Segunda parte

10. La necesidad - Lo necesario

11. El oro

12. Sostener el universo - Soportar

13. La pereza

14. El engaño

15. Lo divertido

Primera parte

1. Idea rectora: La fuerza

El relato se inicia con la descripción de Hércules, poseedor de una enorme fuerza, cualidad que le permitió atravesar diferentes desafíos y salir triunfante de ellos. Pero en su camino, Hércules también se dio cuenta de otra cosa: que esta fuerza podía conducirlo a diferentes y múltiples conflictos. Entonces, cada vez que decidiera utilizarla, debería decidir también con qué objetivos; es decir, qué hacer con ese caudal de fuerza, con esa facultad o potencia.

En un primer acercamiento, por fuerza podemos comprender vigor, robustez, virtud, energía.

Hércules no adquirió este vigor, sino que fue algo que le fue dado naturalmente. Ahora necesitaba conducir esta fuerza para evitar tener dificultades con quienes lo rodeaban.

Plan de diálogo-indagación: La fuerza

Cuestión antropológica/ ética

1. ¿Recuerdas una situación en que hayas utilizado la fuerza? Descríbela.

2. ¿Qué tipos de fuerzas conoces?

3. ¿Es la fuerza algo exclusivamente masculino?

4. ¿Qué es la fortaleza del espíritu?

5. ¿La fuerza otorga derecho?

6. ¿El derecho otorga fuerza?

7. ¿Puede alguien tener fuerza y, sin embargo, ser una persona débil?

8. ¿En qué casos está o estaría justificado el uso de la fuerza?

9. ¿Cuándo no está justificado de ninguna manera el uso de la fuerza?

10. ¿Qué prefieres tener? ¿fuerza o inteligencia?

11. ¿La inteligencia puede ser una forma de la fuerza?

12. ¿Es la fuerza aquello que otorga fortaleza?

2. Idea rectora: El poder

Hércules se presenta como alguien que tiene muchísima fuerza; y esta facultad, en apariencia, lo constituye como poderoso. Pero este poder ¿está sustentado en la fuerza física o en otro tipo de fuerza?

La historia de la filosofía ha concebido predominantemente el concepto del poder como aquello que se sustenta en la fuerza física, en la dominación, en el sometimiento, y que requiere de diferencias de jerarquía para ser ejercido. En la actualidad no se lo piensa como algo que se posee y se cede, sino como una relación de fuerzas. De esta forma, el poder no está situado así en ningún lado, sino que está en todas partes. El poder no sólo reprime sino que produce, por ejemplo, el saber, y produce también efectos de verdad.

La noción de poder nos presenta una variedad de significados y distintas formas de comprenderlo. Los invitamos a pensar juntos los diferentes significados del poder y las diferentes formas de analizarlo.

Ejercicio: ¿Quiénes ejercen el poder?

Cuestión antropológica / sociopolítica

Completar las siguientes oraciones:

• Los padres y las madres tienen / ejercen el poder cuando.....

• Los hijos/as tienen/ejercen poder cuando.....

• Los amigos/as tienen/ejercen el poder cuando.....

• Los alumnos/as tienen/ejercen el poder cuando.....

• Los maestros/as tienen/ejercen el poder cuando.....

• Los gobernantes tienen/ejercen el poder cuando.....

• Los ciudadanos/as tienen/ejercen el poder cuando.....

• Los artistas tienen /ejercen el poder cuando.....

3. Idea rectora: La inmortalidad

La inmortalidad se le presenta a Hércules como una cualidad que obtiene al ser amamantado por Hera, gracias a un engaño de Atenea.

A nosotros, las personas, por otro lado, se nos presenta como algo que no forma parte de nuestra condición humana, que es mortal, finita; sin embargo, de una u otra manera, nosotros aspiramos a la inmortalidad, a la que comprendemos como trascendencia.

El término inmortalidad hace alusión, especialmente para los griegos, a la idea de la memoria, el recuerdo, la continuidad del relato de las gentes.

Ejercicio: ¿Son inmortales?

Cuestión gnoseológica / metafísica

De la siguiente lista de elementos, ¿cuáles son inmortales, cuáles no, y a cuáles no les corresponde la afirmación o negación de esa cualidad?

Elementos	Inmortales	No inmortales	¿?
El agua			
El sol			
La materia			
El viento			
Las plantas			
Dios			
Los dioses			
Los seres humanos			
Los animales			
El universo			
Las ideas			
Los recuerdos			
El alma			
Los pensamientos			

4. Idea rectora: La educación - Los maestros

A pesar de las condiciones excepcionales de Hércules, vemos en el relato una preocupación de los mayores por prestarle atención, por cuidarlo. Un punto central es la su educación; se buscan, entonces, maestros que sobresalgan en cada una de las disciplinas, con el objetivo de que lo formen de la mejor manera. Es decir, para que estas condiciones se puedan desarrollar.

El término educación comprende un proceso de aprendizaje que se inicia en la infancia, y que está estrechamente vinculado con el crecimiento. Los maestros/as son aquellos en quienes está depositada la orientación y guía de este proceso, que se desarrolla desde que nacemos hasta el momento en que morimos. Los maestros/as son las personas que enseñan una ciencia, arte u oficio y que, en general, al menos en nuestra sociedad, tienen un título que los habilita a enseñar.

Plan de diálogo-indagación: Enseñar - aprender

Cuestión gnoseológica

¿Cuándo sabes que aprendiste algo? Cuando:

1. ¿Lo entiendes?

2. ¿Sabes cómo funciona?

3. ¿Lo puedes explicar?

4. ¿Lo puedes enseñar?

5. ¿Lo puedes repetir tal como te lo dijeron?

6. ¿Lo puedes aplicar en tu vida?

7. ¿Lo memorizas?

8. ¿Lo puedes hacer sin ayuda?

9. ¿Lo puedes relacionar con temas anteriores?

10. ¿Lo puedes transferir a otros saberes?

11. ¿Puedes, a partir de un conocimiento, generar nuevos conocimientos?

5. Idea rectora: El carácter

Los maestros de Hércules manifiestan preocupación por el carácter de nuestro héroe. Podríamos definir al carácter como el conjunto de cualidades o circunstancias propias de una cosa, de una persona o de una colectividad, que las distingue, por su modo de ser u obrar, de las demás. Para hablar de rasgos propios o de individualidad, esta definición podría relacionarse con esta otra: señal o marca que se imprime, pinta o esculpe en algo. ¿Es lo mismo pensar "qué hay distinto en mí", que pensar "qué hay de singular en mi carácter"?

Esta cuestión no puede sernos ajena, así como todas las demás cuestiones que este tema convoca, como por ejemplo, los condicionamientos familiares, afectivos, históricos, sociales y la libertad con que constituimos nuestro carácter. Nos parece de fundamental importancia replantearnos estas cuestiones, tan ricas y complejas, acerca de nosotros mismos.

Plan de diálogo-indagación: Mi carácter

Cuestión antropológica

1. ¿Cómo describirías tu carácter?

2. ¿Te gusta tu carácter?

3. ¿Ves algún parecido entre tu carácter y el de alguna otra

persona?

4. ¿Cambia tu carácter a lo largo del día?

5. ¿Qué cosas hacen cambiar tu carácter?

6. ¿Cambia tu carácter en relación con diferentes personas?

7. ¿Cambia tu carácter según el lugar geográfico en el que te encuentras?

8. ¿Es posible ver reflejados, en el carácter de otro, rasgos del propio carácter?

9. ¿Es el carácter algo natural o cultural?

10. ¿El carácter está condicionado por las costumbres?

11. ¿El carácter es una forma de organización personal?

12. ¿El carácter es una forma de organización social?

6. Idea rectora: La obediencia

Hércules debe obedecer a Euristeo, Rey Supremo y primo de Hércules. Euristeo no merecía tal honor, ya que ocupaba este lugar de rey debido a los engaños de Hera, quien a su vez se presenta como enemiga de Hércules. A pesar de que esto no sea de su total agrado, éste decide obedecerlo, pensando en que luego obtendría algo que estaba necesitando: la prudencia en su carácter.

En este contexto aparece una especie de trueque, un intercambio entre obediencia-recompensa. La decisión de obedecer, entonces, ¿siempre se toma porque se va a conseguir algún beneficio en el intercambio? Si obedecer implica cumplir la voluntad de alguien que ordena o manda, ¿no hay antes una decisión de obedecer a la propia voluntad de someterse a otra voluntad? ¿Es siempre legítima la obediencia? Aquel a quien se obedece ¿debe presentar autoridad moral y de capacidad? ¿Qué relaciones de vínculos genera la obediencia? ¿Requerimos necesariamente en algún momento de nuestra existencia la obediencia a otro?

Ejercicio: ¿Es obediencia?

Cuestión lógica / ética

Señalar si las siguientes ideas significan obediencia. Explicar las razones de tu respuesta.

Idea de...	Sí	No	¿Por qué?
Humildad			
Sumisión			
Fidelidad			
Servilismo			
Homenaje			
Lealtad			
Devoción			
Acatamiento			
Complacencia			
Disciplina			

7. Idea rectora: Las dudas

Hércules duda, pero después decide obedecer a Euristeo. La duda aparece entonces como una instancia previa a la de tomar una decisión. Podríamos pensar en la duda como un proceso de deliberación. Deliberar es considerar atenta y detenidamente pros y contras de los motivos de una decisión, antes de adoptarla. La duda aparece cuando se evalúan las diversas alternativas.

Nos parece importante reflexionar en comunidad acerca de esta cuestión, que es inherente a la filosofía, ya que es uno de sus orígenes; y valorizar los atributos de la duda como aquello que nos permitirá analizar aspectos que ya se dan por sentado, así como la necesidad del proceso de dudar ante la deliberación, y también la inutilidad de dudar o deliberar acerca de lo sucedido, o bien cuando la duda puede ser la excusa para no tomar decisiones.

Ejercicio: ¿Qué es dudar?

Cuestión lógica / gnoseológica

Indicar de la siguiente lista, cuáles se corresponden o no a la acción de dudar. Indicar razones.

Dudar es	Sí	No	¿Por qué?
No decidir			
Estar paralizado			
Sentir angustia			
Sentir incertidumbre			
No encontrar la solución			
Sospechar			
Cuestionar			
Interrogar			
Interrogarse			
No saber			
Pensar			
Reflexionar			
Deliberar			
Sopesar			
Tener en cuenta			
Analizar			
Entender			
No entender			
Evaluar			

8. Idea rectora: La popularidad

Eusristeo aparece como un ser al que la popularidad de su primo, Hércules, le provoca rabia. Nos parece fundamental, en estos momentos históricos, replantearnos qué es la popularidad. Sobre todo teniendo en cuenta que todos estamos, de alguna manera, atravesados por los mensajes que emiten los medios masivos de comunicación, en los que el éxito y la popularidad parecen ser imprescindibles a la propia forma de los medios. Esto, además, se establece socialmente, por eso también es necesario retomar la noción de popularidad como aquello propio del pueblo, y tratar de arrojar luz en esta dirección o, por lo menos, problematizar estas nociones.

Plan de diálogo-indagación: La popularidad

Cuestión gnoseológica / ética / sociocultural

1. ¿Si algo / alguien es conocido por muchas personas, es popular?

2. ¿Si algo / alguien es admirado por muchas personas, es por eso popular?

3. ¿Si algo / alguien le gusta a muchas personas, es por eso popular?

4. ¿Si algo / alguien es popular, es por eso bueno?

5. ¿Si algo / alguien es bueno, será por eso popular?

6. ¿Puede existir la popularidad sin los medios de comunicación masiva?

7. ¿Influye la publicidad en la popularidad?

8. ¿Algo o alguien puede ser popular por su imagen?

9. ¿La popularidad de algo o de alguien qué indica de esa sociedad?

9. Idea rectora: Los trabajos

Euristeo le manda a realizar a Hércules trabajos sumamente arduos, en apariencia, irrealizables. Si, por definición el trabajo implica un esfuerzo, es importante repensar la noción de trabajo en la actualidad, cuando parece existir una diferencia entre el esfuerzo material y/o físico y el esfuerzo intelectual, así también como la idea del placer y el gusto por las tareas parece ser un criterio fundamental a la hora de la opción por las actividades.

Plan de diálogo: ¿Qué es trabajar?

Cuestión ética / sociocultural

1. ¿Qué trabajos te gusta hacer?

2. ¿Ir a la escuela es un trabajo?

3. ¿Es la lectura un trabajo?

4. ¿Ser ama de casa es un trabajo?

5. ¿Ser esposo/a es un trabajo?

6. ¿Ser hijo/a es un trabajo?

7. ¿Existen trabajos mejores que otros?

8. ¿Siempre elegimos el trabajo?

9. ¿Hay trabajos que podemos no elegirlos?

10. ¿Podemos trabajar y jugar al mismo tiempo?

11. ¿Qué es lo que hace que un trabajo sea trabajo?

12. ¿Por qué existe el trabajo?

13. ¿Podrías imaginar un mundo sin trabajo? ¿Cómo sería?

Segunda Parte

10. Idea rectora: Lo necesario - La necesidad

En la difícil lucha contra la Hidra, Hércules recurre a su sobrino Yolao, y suplica su ayuda: “Te necesito”, dijo Hércules, y le da instrucciones para poder vencer juntos a la Hidra. Hércules comprende que en ese momento la presencia de su sobrino es algo indispensable, necesario.

Es interesante reflexionar entonces sobre lo que es necesario para cada uno/a y la posibilidad de los seres humanos de decidir libremente qué es necesario o no, desde el punto de vista personal y/o comunitario.

Ejercicio: ¿Qué necesitamos?

Cuestión antropológica

Completar las siguientes oraciones.

• Para estar sereno/a
necesito.....

• Para estar feliz
necesito.....

• Para pensar
necesito.....

• Para sentirme realizado/a
necesito.....

• Para estar contento/a
necesito.....

• Para amar
necesito.....

• Para cambiar
necesito.....

• Para trabajar
necesito.....

• Para expresarme artísticamente
necesito.....

• Para crecer
necesito.....

• Para sentirme querido/a
necesito.....

• Para sentirme cómodo/a.....

11. Idea rectora: El oro - Lo valioso

Las manzanas que Hércules debe conseguir no son manzanas comunes. Se trata de frutos muy especiales, extraordinarios: son manzanas de oro. El oro, como metal precioso, adquiere valor.

El valor hace que unas cosas se vuelvan preferibles respecto de otras. Y esta realidad se construye gracias a que pueden ser deseables para alguien.

Nos parece interesante pensar el bien del oro, desde esta noción de algo valioso para el ser humano.

Ejercicio: Cosas valiosas

Cuestión ética / antropológica

Indicar si las siguientes cosas son valiosas o no y por qué.

Cosas valiosas	Sí	No	¿Por qué?
Una obra de arte			
Un arco iris			
Un gesto de bondad			
Un cuerpo			
Mi vida			
Una sinfonía			
La naturaleza			
Un/a jugador/a de fútbol			
Un/a jugador/a de tenis			
Una escena de una película			
Un momento			

12. Idea rectora: Sostener el universo - Soportar

A Hércules se le encomienda como trabajo conseguir tres manzanas de oro del jardín de las Hésperides. Por idea de Prometeo, Hércules recurre a Atlas, un titán condenado a soportar el universo sobre sus espaldas, eternamente. Hércules, a modo de intercambio, se ofrece a cargar por un tiempo el universo si Atlas realiza el trabajo de conseguir las tres manzanas.

La etimología señala que el verbo soportar significa “portar sobre”. Esta acción se constituye entonces como una tarea que requiere que se realice un esfuerzo sostenido. Pensemos entonces en las distintas formas de soportar, así como en los variados significados que solemos darle a esta palabra.

Ejercicio: El término “soportar”

Cuestión lógica-semiótica

Dadas las siguientes afirmaciones elegir –de la presente lista– un concepto que reemplace al término soportar.

• aguantar

• tolerar

1. Alberto: “no soporto levantarme temprano todos los días de la semana.”

2. Graciela: “mi cuerpo soporta el dolor.”

3. Roberto: “me di cuenta que no soporto la injusticia”.

4. Marco: “hay que soportar la crisis económica del país.”

5. Nora: “el clavo no va a soportar el peso de ese cuadro.”

6. Alfredo: “no voy a soportar que me faltes el respeto.”

7. Bety: “el obrero soporta pasivamente las órdenes del patrón.”

13. Idea rectora: La pereza

Atlas, titán condenado a soportar el universo sobre sus espaldas, encuentra en Hércules una posibilidad de librarse de esta tarea fatigosa y monótona. Atlas siente pereza de volver a sostener el mundo como siempre lo había hecho.

La pereza es un estado de flojedad o descuido en hacer una cosa, conlleva tardanza o pesadez en las acciones o movimientos. Entre las causas que originan la pereza podríamos pensar en la falta de motivación frente a esa acción: la apatía; es decir la falta de pasión por esa actividad, el desinterés, el abandono respecto de uno mismo y el otro, el cansancio, la rutina. Pensemos en las causas de la pereza y en las consecuencias que ella trae aparejadas: inactividad, inmovilidad, dejadez.

Plan de diálogo-indagación: ¿Soy perezoso?

Cuestión antropológica / ética

1. ¿Eres una persona perezosa?

2. ¿Qué cosas te causan pereza?

3. ¿Qué excusas pones para ser perezoso?

4. ¿Cómo combates la pereza?

5. ¿La pereza tiene que ver con el aburrimiento?

6. ¿La pereza tiene que ver con la falta de interés?

7. ¿Es la pereza algo del físico/cuerpo o psíquico/mental?

8. ¿Cómo relacionarías la pereza con la apatía?

9. ¿Qué consecuencias trae para tu vida ser perezoso?

10. ¿Qué consecuencias trae tu pereza para quienes te rodean?

11. ¿Qué consecuencias trae la pereza a nivel social?

14. Idea rectora: El engaño

Atlas hizo un trato con Hércules, por el cual se comprometía a conseguir por él las tres manzanas de oro de las Hespérides, a cambio de que Hércules sostuviera el universo por un momento. Pero luego de haber podido abandonar su tarea por ese instante, decide no retomarla, cansado como está de cargar con el peso del mundo. Hércules, dispuesto a usar su inteligencia en lugar de su preciada fuerza, consigue engañarlo.

El engaño es una mentira orientada a distraer, ilusionar, robar o estafar al otro. Para engañar a otro se debe tener la intención de dar a la mentira apariencia de verdad. Cuando el engaño está dirigido a uno mismo la falta de sinceridad es una forma de ocultar y cegar la verdad.

Ejercicio: Significados

Cuestión lógica- semiótica

Indicar si los siguientes términos se corresponden o no al significado del término engañar.

Engañar es	Sí	No	¿Por qué?
Traicionar			
Ocultar			
Mentir			
No decir la verdad			
Decir parte de la verdad			
Disimular			
Velar			
Emular			
Esconder			
Enmascarar			
Disfrazar			
Actuar			

15. Idea rectora: Lo divertido

Para conseguir las tres manzanas de oro, Hércules utilizó más la maña que la fuerza. El engaño que realizó Hércules fue efectivo y además, divertido. La diversión no es un estado permanente de los seres humanos sino un momento de recreación en que es posible entretenerse y disfrutar.

Ahora bien, suele utilizarse la diversión como posibilidad de distracción y desvío de situaciones problemáticas y de otras que requieren pensamiento, esfuerzo y concentración. En este sentido, somos esclavos de la misma necesidad de estar divertidos. Por el contrario, si la diversión tiene como consecuencia la posibilidad de disfrutar, es decir, "dar frutos", gracias a ella, más que alejarnos de la realidad nos permite descubrir nuevos aspectos de los otros, del mundo y de nosotros mismos.

Plan de diálogo-indagación: Estar divertido y estar feliz

Cuestión antropológica / ética

1. ¿Recuerdas una situación en la que te hayas divertido? Cuéntala.

2. ¿Recuerdas un momento en el que te hayas sentido feliz? Descríbelo.

3. ¿Es lo mismo estar divertido que estar feliz?

4. ¿Puedes divertirte sin ser feliz?

5. ¿Puedes ser feliz sin divertirte?

6. ¿Qué hace que algo sea divertido?

7. ¿Hay veces que la diversión nos distrae?

8. ¿Cómo te das cuenta que estás divirtiéndote?

BIBLIOGRAFÍA

Cerletti, Alejandro y Walter Kohan (1996); La filosofía en la escuela. Caminos para pensar su sentido, Buenos Aires, Universidad de Buenos Aires.

Copi, Irving (1983); Introducción a la lógica, Buenos Aires, Eudeba.

Elíade, Mircea (1967); Imágenes y símbolos. Ensayos sobre el simbolismo mágico religioso. Buenos Aries, Losada.

——————— (1994); Lo sagrado y lo profano, Colombia, Labor.

Ferrater Mora, José (1997); Diccionario de filosofía abreviado, Buenos Aires, Sudamericana, 21ª edición.

——————————— (1994); Diccionario de Filosofía, Barcelona, Ariel.

Filosofía para niños- Centro de Filosofía para niños Argentina. Cursos y conferencias-segunda época- Buenos Aires. Universidad de Buenos Aires. 1995.

Giménez, Carlos A. (1979); Diccionario mágico de las palabras,

Tomo I y II, 7ª edición, Buenos Aires, Cardón.

Gould, Charles (1997); Monstruos mitológicos. Mitos y leyendas, España. M.E.

Graves, Robert (1967); Los mitos griegos. Tomo I y II. Buenos Aires, Losada.

Jaspers, Karl (1978); La filosofía, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.

Kohan, Walter y Vera Waksman (comps.) (1997); ¿Qué es filosofía para niños? Ideas y propuestas para pensar la educación, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Lipman, Matthew; Ann M. Sharp y Frederik Oscanyan (1992); La filosofía en el aula, Madrid, De la Torre.

Lipman, Matthew (1997); Pensamiento complejo y educación, Madrid, De la Torre.

——————————— (1993); Asombrándose ante el mundo, Madrid, De la Torre.

——————————— (2000); Escribir: cómo y por qué, Buenos Aires, Manantial.

——————————— (1989); En busca del sentido, Madrid, De la Torre.

——————————— (1998); Investigación ética, Madrid, De la Torre.

——————————— (1988); Investigación filosófica, Madrid, De la Torre.

——————————— (1990); Investigación social, Madrid, De la Torre.

Mavromataki, María (1997); Mitología griega, Atenas, Xaitali.

Montes, Graciela (1998); Cuentos de la mitología griega, Buenos Aires, Gramón-Colihue.

——————————— (2000); Más cuentos de la mitología griega, Buenos Aires, Gramón-Colihue.

Pabón S. de Urbina, José M. (1994); Diccionario manual griego-español, Barcelona, De Bibliograf.

Splitter, Lawrence y Ann Sharp (1996); La otra educación. Filosofía para niños y la comunidad de indagación, Buenos Aires, Manantial.

Vernant, Jean-Pierre (1991); Mito y religión en la Grecia antigua, España, Ariel.